

Szegedi Tudományegyetem  
Gazdaságtudományi Kar  
Gazdálkodástudományi Doktori iskola  
Gazdaságpszichológia Kutatóműhely

**JÁTÉKSZENVEDÉLY  
GAZDASÁG-PSZICHOLÓGIAI MEGKÖZELÍTÉSBEN**

*DOKTORI ÉRTEKEZÉS*

2013.

Témavezető:

Készítette:

Prof. Dr. Hámosi Balázs

Tessényi Judit

## KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

*Ezúton is szeretnék köszönetet mondani mindenekelőtt témavezetőmnek, Prof. Dr. Hámori Balázsnak, akinek végtelen türelme és jósága nélkül idő előtt feladtam volna ezt a munkát.*

*Köszönettel tartozom továbbá Dr. Lippai László docens úrnak és Dr. Málovics Éva egyetemi docens asszonynak dolgozatom opponenseinek, akik rengeteg javaslatot fogalmaztak meg és alkotó kritikával illették a készülő anyagom.*

*Köszönöm évfolyamtársaimnak, különösen Dr. Hledik Erikának, Farkas Gegrelynek és Dr. Udvari Beátának, hogy elolvasták a kéziratot és időben figyelmeztettek esetleges hibákra vagy értelmezési kérdésekre és véleményükkel segítették munkámat.*

*Különösen hálás vagyok Dr. Kovács Péternek és Kazár Klárának, mint korábbi cikkeim szerzőtársainak: a statisztikai vizsgálati módszerek szakszerűsége az ő érdemük.*

*A Szerencsejáték ZRT volt és jelenlegi munkatársai közül köszönettel tartozom: Dr. Zelei Beatrixnek, Pálffy Lászlónak, Ábrahám Istvánnak és Dr. Rásó Hajnalkának, hogy értékes tudásukat megosztották velem. A legdrágább kolléganőmnek Fekete Krisztinának, amiért mindenben számíthattam Rá.*

*Végezetül, de nem utolsó sorban, szeretném megköszönni családomnak, hogy türelemmel viselték a tanulmányaimmal kapcsolatos feszültebb pillanataimat.*

Szeged, 2013. augusztus 20.

# Tartalomjegyzék

<b>1. BEVEZETÉS.....</b>	<b>5</b>
1.2. A DISSZERTÁCIÓ SZERKEZETE .....	7
<b>2. JÁTÉKSZENVEDÉLY A KÖZGAZDASÁGI ÉS PSZICHOLÓGIAI SZAKIRODALOMBAN .....</b>	<b>8</b>
2.1. A PSZICHOLÓGIA ÉS A KÖZGAZDASÁGTUDOMÁNY HATÁRMEZSGYÉJÉN .....	9
2.1.1. Leíró kutatások .....	11
2.1.2. Az addikciós-szindróma modellje.....	13
2.2. JÁTÉKSZENVEDÉLY, MINT INTERTEMPORÁLIS FOGYASZTÓI DÖNTÉS .....	14
2.2.1. Rabin modelljének kiinduló feltételei.....	17
2.2.2. A modell.....	17
2.2.3. Rabin megállapításai.....	18
2.3. DINAMIKUS INKONZISZTENCIÁK .....	19
2.3.1. Két kísérlet bemutatása.....	21
2.3.2. Szubjektív torzítás.....	22
<b>3. EMPIRIKUS KUTATÁSOK MEGALAPOZÁSA.....</b>	<b>24</b>
3.1. KUTATÁSI CÉLOK.....	24
3.2. MÓDSZERTAN.....	25
3.3. KUTATÁSI KÉRDÉSEK ÉS HIPOTÉZISEK .....	27
<b>4. AZ ÉRZELMEK ÉS INDULATOK SZEREPE .....</b>	<b>30</b>
4.1. ÉRZELMEK A JÁTÉK KIMENETELE ELŐTT .....	31
4.2. KIMENETEL UTÁNI ÉRZELMEK .....	34
4.3. KIBŐL LESZ FÜGGŐ? .....	34
4.4. AZ IZGALOM SZEREPE .....	36
4.4.1. Az izgalom, mint játék-motivációs tényező .....	37
4.4.2. Generációs különbségek .....	41
4.4.3. Saját kutatási eredmények .....	43
4.5. KONKLÚZIÓK .....	50
4.6. A SZERENCSEJÁTÉKOS ÉRZELMEIHEZ KAPCSOLÓDÓ KÍSÉRLETEK .....	52
<b>5. A JÁTÉKSZENVEDÉLY MÉRÉSE ÉS SZŰRÉSE .....</b>	<b>56</b>
5.1. A JÁTÉKSZENVEDÉLY FELISMERÉSÉNEK NEHÉZSÉGEI .....	57
5.1.1. Előzmények.....	58
5.1.2. A szerencsejáték függőség előfordulása .....	59
5.2. A JÁTÉKSZENVEDÉLY MÉRÉSI LEHETŐSÉGEI .....	62
5.2.1. South Oaks Gambling Screen.....	63
5.2.2. További tesztek – összevetés a SOGS-val .....	65
5.2.3. A bwin és a Harvard Medical School közös kutatási programja.....	67
5.2.4. Saját prevalencia kutatás bemutatása.....	68
5.3. ATTITÜDKUTATÁSOK .....	72
5.4. SAJÁT ATTITÜD KUTATÁS .....	75
5.4.1. a válaszadók jellemzői.....	76
5.4.2. az attitüdkutatás eredményei .....	77
5.4.3. összevetés a brit kutatási eredményekkel .....	78
<b>6. JOGI KÖRÜLMÉNYEK ÉS ANTISZOCIÁLIS VISELKEDÉS A SZERENCSEJÁTÉK-FÜGGŐSÉG SZEMPONTJÁBÓL ....</b>	<b>80</b>
6.1. JOGI KÖRNYEZET.....	80
6.1.1. Zöld könyv.....	83
6.1.2. A „White Label” üzleti modell.....	84
6.2. SZERENCSEJÁTÉK ÉS BŰNÖZÉS .....	85
6.2.1. Szerencsejátékkal összefüggő bűnözésre vonatkozó kutatás bemutatása .....	87
6.2.2. A vizsgálat célja, további hipotéziseink .....	89
6.2.3. A kutatás módszere .....	89
6.2.4. Szerencsejáték-függőség a fogvatartottak körében, vizsgálati eredmények .....	92

<b>7. A JÁTÉKSZENVEDÉLY EXTERNÁLIS HATÁSAI .....</b>	<b>102</b>
7.1. SZOCIOÖKONÓMAI SZEMPONTOK .....	107
7.2. A SZERENCSEJÁTÉK SZEREPE A SZABADIDŐRE KÖLTÖTT JÖVEDELMEKEN BELÜL .....	109
7.3. ADÓZÁS.....	111
7.4. FOGLALKOZTATÁS .....	115
7.5. TURIZMUS .....	116
7.6. SPORTFINANSzíROZÁS ÉS MECENATÚRA .....	117
7.7. TÁRSADALMI KÖLTSÉGEK.....	118
7.8. KONKLÚZIÓK.....	126
<b>8. BIZALOM ÉS FELELŐSSÉG A SZERENCSEJÁTÉKOK PIACÁN .....</b>	<b>128</b>
8.1. BIZALOM JELENTŐSÉGE A SZERENCSEJÁTÉK PIACOKON .....	129
8.1.2. <i>Bizalom a digitális piacon</i> .....	130
8.1.3. <i>Bizalom-kommunikáció a szerencsejáték szervezésben</i> .....	131
8.2. A FELELŐS JÁTÉKSZERVEZÉS KÉRDÉSEI.....	136
8.2.1. <i>CSR kutatások bemutatása és szintézise</i> .....	139
8.2.2. <i>Más vállalatok példái</i> .....	141
8.3.1. <i>Speciális indikátorok</i> .....	143
8.3.2. <i>A fenntarthatósági jelentés tartalmi összetevői</i> .....	145
<b>9. PREDIKCIÓ ÉS PREVENCIÓ .....</b>	<b>147</b>
9.1. A PREDIKCIÓ FOGALMI MEGHATÁROZÁSA .....	147
9.2. A PREDIKTÍV ANALITIKA KONKRÉT ALKALMAZÁSA A SZERENCSEJÁTÉK-ÉRTÉKESÍTÉS ELEMZÉSE ÉS A SZENVEDÉLYBETEGSÉG KIALAKULÁSÁNAK MEGELŐZÉSÉRE.....	149
9.2.1. <i>Korlátok és redukción</i> .....	150
9.2.2. <i>További lehetőségek: a módszer horizontális kiterjesztése</i> .....	151
9.3. PRIMER KUTATÁS .....	152
9.3.1. <i>A vizsgálat célja, hipotézisei és módszerei</i> .....	153
9.3.2. <i>Az egy tranzakcióban elköltött összeg és a visszatérés vizsgálata</i> .....	153
9.3.3. <i>A játék típusa és a visszatérés vizsgálata</i> .....	154
9.3.4. <i>RFM analízis</i> .....	155
9.3.5. <i>A játékosok vizsgálata döntési fával</i> .....	156
9.3.6. <i>Játékok szerinti tipizálás</i> .....	159
9.4. PREVENCIÓ .....	161
9.4.1. <i>Best practices</i> .....	163
9.5. INTERJÚK .....	166
9.5.1. <i>Saját kutatás</i> .....	166
9.5.2. <i>Kutatópont interjúinak másodelemzése</i> .....	167
9.6. AZ EGYES JÁTÉKOK VESZÉLYESSÉGÉNEK MEGHATÁROZÁSA .....	171
9.6.1. <i>AsTERiG</i> .....	171
9.6.2. <i>GamGARD</i> .....	173
<b>10. ÖSSZEFOGLALÁS .....</b>	<b>175</b>
10.1. TÉZISEK .....	178
<b>11. MELLÉKLETEK .....</b>	<b>182</b>
<b>12. RÖVIDÍTÉSEK, ÁBRÁK, TÁBLÁZATOK JEGYZÉKE .....</b>	<b>201</b>
12.2. <i>ábrák</i> .....	201
12.3. <i>táblázatok</i> .....	202
<b>IRODALOMJEGYZÉK.....</b>	<b>204</b>

# 1. BEVEZETÉS

Napjainkban a szerencsejáték mind Magyarországon, mind a világ más részein egyre inkább elterjedőben van. Ennek következményeként a szerencsejáték-szenvedély problémával küzdők száma is dinamikusan gyarapszik. Milyen mértékű az érintettek száma, mik azok a mérési módszerek, amelyek ennek pontos becslésére lehetőséget adnak?

A szerencsejáték-függőség azért került kutatási látókörmbe, mert 16 éve a Szerencsejáték ZRT-nél dolgozom és az értékesítés szervezése során egyre komolyabb hangsúlyt fektetünk a felelős játékszervezés követelményére – melynek egyik sarkalatos pontja a problémás játékosok kezelése. E mellett nem pusztán az egyén életmódjára és egészségére nézve jelent veszélyt a túlzásba vitt szerencsejáték, hanem a családi és társas környezetre, valamint az egész társadalomra nézve is (Abbott, Volberg, 2000.). A korábbi magyarországi kutatások a szerencsejáték szenvedélyre vonatkozóan elsődlegesen pszichológiai megközelítésűek, a dolgozatunkban – főként empirikus kutatásokon keresztül - magatartás gazdaságtani oldalról vizsgáljuk az elkövetkezendőkben bemutatott kérdéseket.

Főbb kutatási kérdéseink, hogy a szerencsejáték szenvedély mérésére mely mérőeszközök bizonyulnak hatékonyan alkalmazhatónak, továbbá milyen átfogó modellben mutatható be a szerencsejáték szenvedély annak externális hatásaival. Befolyásolható-e és hogyan a játékszenvedély kialakulása?

A mérési módszereket tekintve egyre több tudományos megoldással találkozhatunk, ezért a dolgozatban külön fejezetben - a közismertebb, leggyakrabban alkalmazott és legkomolyabb szakmai műltra visszatekintő teszteket vettük számba. Ezeket a módszereket saját kutatásainknál is alkalmaztuk. A kutatás aktualitását adja egyrészt a szerencsejáték függőségi probléma mélysége, másrészt pedig a jelenlegi gazdasági folyamatokkal való érdekes kapcsolódása, mely szerint a szerencsejáték forgalom, a játékszervezők árbevétele a válság körülményei között is dinamikusan nő. Ennek oka, hogy jó néhányan – egy közelmúltbeli felmérés szerint a megkérdezettek egynegyede - a gazdasági kilátástalanság

következtében a szerencsejátékok felé fordulnak, mely a legális és gyors meggazdagodás egyetlen, utolsó esélye maradt (Ábrahám, 2010.)<sup>1</sup>.

Ha meg szeretnénk érteni, hogy a szerencsejáték szervezéshez milyen problematikus jelenségek kapcsolódnak, az első és alapvető kérdés, hogy mennyien vannak a szerencsejáték függők. A játékszenvedélyt vizsgáló korábbi elméletek, kísérletek és modellek bemutatását követően az érzelmek, a felelősség, az externális hatások és a prevenciós kérdések kifejtésére vállalkozunk. Az alfejezetekben saját kutatásaink hipotéziseit és eredményeit mutatjuk be. Közvetlen kapcsolódó kérdéskörök a szerencsejátékhoz a bizalom, a felelősség és a környezeti hatások, valamint a szerencsejáték függőség kialakulásának prevenciós lehetőségei, melyeket – az elméleti keret meghatározását követően - szintén vizsgáltunk.

Dolgozatunkban az egyén szintjéről terjesztjük ki saját vizsgálatainkat a közvetlen, majd a tágabb környezet felé. Ezt követően a társadalmi szintű kihatást és az előrejelzés, valamint a prevenció lehetőségét és szükségességét mutatjuk be. Kiinduló hipotézisünk szerint, az érzelmek meghatározó jelentőséggel bírnak a játékszenvedély kialakulásában. Kapcsolódó alhipotéziseinket az egyes fejezetek elején is deklaráljuk.

Célunk a saját kutatási eredményeink bemutatásán túl annak megvilágítása, hogy a túlzásba vitt szerencsejáték (például, mint gazdasági jelenség) milyen sok aspektusból megközelíthető és elemezhető. A munkánk során személyesen tapasztalt eseteket is szeretnénk bemutatni, elemezni és a téziseink alátámasztására felhasználni.

A dolgozat elérhető: <http://doktori.bibl.u-szeged.hu/id/eprint/1869>

---

<sup>1</sup> Ábrahám István szerencsejáték szervezés szakértő, a hivatkozott gondolatnak nincs publikált formája. OTP Bank Öngondoskodási Index 2011 okt. második felmérés; forrás:

<http://www.mediapiac.com/blogzona/branding-blog/Lotto-es-boldogulas/7731/> letöltés ideje: 2012. 05.08.

## 1.2. A DISSZERTÁCIÓ SZERKEZETE

Munkánk elején röviden kitérünk a kapcsolódó gazdaság-pszichológiai elméletekre, majd néhány friss kutatási eredményt mutatunk be, amelyek lényegesek a korlátozottan racionális emberi viselkedés megértésében. Ez utóbbi kérdéskört – a dinamikus inkonzisztenciákat – a 2.3. fejezetben fejtjük ki, a fogalmi meghatározástól egészen néhány korábbi kísérleti eredmény bemutatásáig.

A dolgozatban meghatározott problémakörnek, azaz a játékszenvedélynek intézményi, gazdasági és emberi oldala is van, melyek kifejtését két nagyobb logikai egységre tagoltuk. Az első nagy logikai egység a játékszenvedély, mint viselkedés - közgazdaságtani és pszichológiai szakirodalmának elemzését tartalmazza, míg a másik nagy logikai egység a témában végzett vizsgálatsorozat módszertani megalapozását, az itt végzett kutatások céljának és hipotéziseinek részletes kifejtését, valamint eredményeit tartalmazza (1.ábra).

**1. ábra: Vizsgálati területek és módszerek**

<b>Érzelmek</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• GA 20 teszt</li><li>• 511 kitöltő</li></ul>	<b>Externális hatások</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Modellek</li><li>• Dimenziószám kiterjesztés</li><li>• Magyarországi adaptáció</li></ul>
<b>Mérési módszerek</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• HMS teszt</li><li>• 506 kitöltő</li></ul>	<b>Bizalom</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ~hiány okai</li><li>• Felelős játékszervezés kérdései</li></ul>
<b>Attitűd</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 65 játékos</li><li>• ATGS-8</li></ul>	<b>Predikció</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 26038 tranzakcióból &amp; RFM analízis</li><li>• Megelőzési módszer - javaslat</li></ul>
<b>Börtön-kutatás</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 140 fogvatartott</li><li>• Kibővített SOGS teszt</li></ul>	<b>Prevenció</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nemzetközi tapasztalatok</li><li>• Eszközök és ajánlások</li><li>• interjúk</li></ul>

saját szerkesztés

Gazdaságpszichológiai aspektusból lényeges az érzelmek – ezen belül az izgalom - szerepének kimutatása, melyre a 4. fejezetben kerül sor.

A jogi környezet és az externális hatások elemzése meglátásunk szerint szintén olyan szorosan hozzátartozik a szerencsejáték szenvedély megértéséhez, hogy külön fejezeteket (6. és 7. fejezet) szenteltünk nekik, melyen belül a börtönkutatásunk és saját modellünk kapott

helyet. Módszertanát tekintve minden alkuatáshoz a kutatási kérdéshez leginkább alkalmasnak vélt eszközt rendeltünk, így például a bünözéssel való kapcsolódást bemutató és a prediktív analitikai fejezet (6.2. és 9.1.) esetén a statisztikai módszerek hangsúlyozottabb alkalmazása bizonyult célravezetőnek.<sup>2</sup>

## 2. JÁTEKSZENVEDÉLY A **KÖZGAZDASÁGI ÉS PSZICHOLÓGIAI** SZAKIRODALOMBAN

Az elfogadott definíciók közül – melyekből több tucat közül válogathatunk - dolgozatunkban azzal azonosulunk, mely szerint az olyan magatartás-változást nevezzük kóros játékfüggőségnek, amikor az egyén olyan viselkedési zavarban szenved, mely állandó és visszatérő problémát okoz az illető szerencsejátékokkal összefüggő viselkedésében, és ezzel negatívan befolyásolja személyes kapcsolatait és hivatásbeli céljait (Demetrovics és munkatársai, 2008.). Orvosi diagnosztikai megközelítésben a DSM<sup>3</sup> III. IV. és V. kiadásában részletezi azokat az ismérveket, amelyek alapján valaki patológiás játékfüggőnek tekinthető (Rosenthal, 1989; Griffith, 2000). Az Amerikai Pszichiátriai Társaság már 1980-ban, mint impulzus kontroll zavart definiálta a patológiás játékfüggőséget (Lesieur és Rosenthal, 1991). A patológus, problematikus és kompulzív (GA) kifejezések mellett az impulzus kontroll zavaros és az antiszociális-játék<sup>4</sup> (Custer, 1984) definíciókkal is találkozhatunk a nemzetközi szakirodalomban a jelenség meghatározása során<sup>5</sup>. A függőségeket szokás két nagy csoportra

---

<sup>2</sup> Az ábrákat és a táblázatokat külön-külön folyamatos sorszámmal láttuk el és a 12. mellékletben összefoglalóan is felsoroltuk. Az alhipotéziseket külön kék keretben is kiemeltük, ugyanígy keretezve (de pirossal) néhány megfigyelés és megállapítás (vélemény) is elkülönített formában jelenik meg. A rövidítések jegyzékkel és lábjegetben is meghatározásra kerültek, a könnyebb áttekinthetőség érdekében.

<sup>3</sup> Diagnostic and Statistical Manual : Mentális rendellenességek kórmeghatározó és statisztikai kézikönyve Magyarországon inkább (pl. az OEP részéről) a BNO-10 van használatban. A BNO-ban „kóros játékszenvedélyként szerepel a szerencsejáték függőség. A BNO az egészségügyben használt, a betegségek nemzetközi osztályozására szolgáló kódrendszer rövidítése. A nemzetközi szakirodalom a kódrendszert ICD-nek rövidíti (The International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems).

<sup>4</sup> Custer kimondottan azokat a szerencsejátékosokat sorolta ezen kategóriába, akik a szerencsejáték miatt felhalmozott tartozásaik rendezésére bűncselekmények elkövetésétől sem riadnak vissza (bővebben lásd. 6.2. fejezet) DOLGOZATUNKBAN A PATOLÓGIÁS, PROBLÉMÁS ÉS PROBLEMATIKUS JÁTEKOST SZINONÍMAKÉNT KEZELJÜK!

<sup>5</sup> California Council on Problem Gambling – nonprofit szervezet honlapján:  
[http://www.calproblemgambling.org/problemgambling\\_def.html](http://www.calproblemgambling.org/problemgambling_def.html) letöltés ideje: 2011.12.20.



bontani a szerint, hogy valamilyen szer használatához (szervezetbe történő beviteléhez) vagy viselkedéshez kapcsolódnak (Zacher, 2012). Ez utóbbiak körébe tartozik a játékfüggőség, a kóros testedzés vagy például a munkamánia (workalcoholic). Nem tekintjük függőségnek azokat a rossz szokásokat és szenvedélyeket, melyek sem az egyén hétköznapijában, sem környezetében nem okoznak kárt, továbbá társadalmi költségei sem jelentkeznek.

A szerencsejáték függőség folyamatként is értelmezhető, amelynek során az adott viselkedés örömet okoz és segíthet elkerülni a belső rossz közérzetet. Jellemezhető a viselkedés a hétköznapi feladatok elmulasztásával (tehetetlenség) és a jelentős negatív következmények ellenére a helytelen magatartás folytatásával (Goodman, 1990).

## 2.1. A PSZICHOLÓGIA ÉS A KÖZGAZDASÁGTUDOMÁNY HATÁRMEZSGYÉJÉN

A gazdasági szereplők döntéseinek jelentős része bizonytalan és becsléseken alapul. A gazdasági viselkedésben a döntéshozók tökéletes racionalitása helyett a döntések során alkalmazott heurisztikus eljárásokra, a kognitív torzításokra, a bizonytalan vagy különböző időpontokban bekövetkező eseményekre vonatkozó egyéni preferenciákra és azok megértésére irányul (Szabó, 2009).

A szerencsejáték függőséggel foglalkozó elméletek legismertebb korai alkotói Daniel Kahneman és Amos Nathan Tversky (1979), akik a bizonytalansággal szembesülő döntéshozók valós viselkedését írták le, illetve kísérletileg is igazolták - a heurisztikákra vonatkozó írásaikban.

Az elméleti irodalom egyik jelentős irányzatát jelentik a racionális függőséggel foglalkozó elméletek, amelyek esetében elengedhetetlen Gary Becker és Kevin Murphy (1986) munkásságának megemlítése. Ők voltak azok, akik az instabil, hosszú távú egyensúlyi állapotokat emelték ki a racionális függőség lényegeként és hangsúlyozták a hosszú távú egyéni egyensúlyi állapothoz tartozó instabil fogyasztási szintek fontosságát.

A viselkedési közgazdaságtan a hagyományos közgazdaságtani elmélet természetes továbbfejlesztése, nem pedig valamilyen radikális alternatívájára. Épp ezért nem húzható éles határvonal a hagyományos és a viselkedési elmélet közé. „A lényeges újítás a kísérletek előtérbe helyezése, a kognitív pszichológia eredményeinek felhasználása.” (Koltay és Vincze, 2009. 495.o.)

A viselkedés-gazdaságtanon belül a döntéshozatali eljárásokra vonatkozó számos elméleti megközelítés közül mindenképpen meg kell említenünk Matthew Rabin (2008) illetve Kevin Murphy (1986) munkásságát ugyanakkor Thaler (1990) és Loewenstein (1987) is említésre méltó elméletet dolgoz ki a játékszenvedély magyarázatára. Fontos még Engländer Tibor munkásságának megemlézése, aki a „Viaskodás a bizonytalannal” című könyvében a valószínűségi ítéletalkotás torzulásának problémakörét tárgyalta, máig mértékadó kutatási eredményekkel. Közgazdasági megközelítésünkben lényegesebbnek Matthew Rabin és Kőszegi Botond (2008) ez irányú értekezését tarjuk, melyre a következőkben részletesebben is kitérünk. Ugyanakkor az érzelmek szerepének megértéséhez a hazai kutatók közül Hámori Balázs (2003) -, a mérésre vonatkozó szűrési módszerek bemutatásához Leisure és Blumen valamint Abbott és Griffith munkásságának és publikációinak megemlézése elengedhetetlen<sup>6</sup>.

A játékszenvedély externális hatásainak vizsgálatakor (7.7. fejezet) Grinols (2004) ebben a témában megfogalmazott téziseit vettük alapul, mivel a nevével fémjelzett könyvében komplex - számításokkal alátámasztott - modellt alkotott a társadalmi költségek számbavételére.

A szerencsejáték - illetve a szerencsejáték szenvedély - különböző kutatási területeiben óhatatlanul elkülönülnek egyrészt a laboratóriumi valamint empirikus kísérleti eredmények, valamint a - teljesen elméleti keretek között mozgó - modellező megközelítések. Témánk feldolgozása szempontjából igyekeztük mindkét terület jeles képviselőinek munkáit idézni és a módszertani megközelítések egy lehetséges rendszerét bemutatni.

Becker és Murphy 1988-as racionális addikciós elmélete konzisztens fogyasztási tervként írta le a hasznok maximalizálására törekvő fogyasztó viselkedését. Így ebbe a modellbe illesztik az addikciós teóriájukat is. 1994-es empirikus kutatásokkal ezt a racionális addikciós elméletet igyekeznek alátámasztani a dohányosok fogyasztási magatartásának bemutatásával.

A dinamikus inkonzisztenciák jelensége más néven az intertemporális preferencia-inkonzisztencia a rövidlátó fogyasztói döntésekben, a halogatásban és addikcióban fogható meg leginkább Loewenstein és Prelec (2003) nyomán. A Szegedi Tudományegyetem Közgazdaságtani Doktori Iskola Gazdaságpszichológia Kutató Műhelyében az önkontroll

---

<sup>6</sup> a sor még hosszasan folytatható lenne (például: Dan Ariely és Drazen Prelec)

szerepét vizsgálata Lippai László friss disszertációja (Lippai, 2011), melyben szintén találkozhatunk konkrét szerencsejátékos (kaparós sorsjegyes) kutatással.

A szerencsejáték szenvedély gazdaságpszichológiai elméletének megértéshez nagyban hozzájárulhatnak a neurogazdaságtan kutatási eredményei. Itt elsősorban Ernst Fehr (2005) munkásságát kell megemlítenünk. A pozitív pszichológia jeles úttörőjének, Csíkszentmihályi Mihálynak (2004) és Mérő László (2010) „logikus érzelmeinek” megidézésével igyekszünk mondanivalónkat gazdagítani.

### *2.1.1. LEÍRÓ KUTATÁSOK*

A szerencsejáték szenvedélyre vonatkozó kutatásokat az ontarioi Problem Gambling kutatási központ kutatás-módszertani szempontból a 1. táblázatban bemutatott 5 csoportra osztotta (OPGR, 2007.). Példaértékű a kanadai kutatási központ tevékenysége, abból a szempontból, hogy nagyon jelentős összegekkel és sok kutatást finanszíroznak kizárólag szerencsejátékokkal kapcsolatos kérdések vizsgálata céljából.

A 1. táblázatban részletezett öt témakör köré építettük fel kutatásunkat. Például a leíró kutatások alcsoportjába tartozó kérdéskörök kifejtése kapcsán vizsgáljuk:

- A szerencsejátékos problémák meghatározása;
- követelmények és szükséges intézkedések meghatározása, amelyekkel a közvetlen és közvetett kockázat mérsékelhető;
- A különböző populációk, alpopulációk, és célcsoportok meghatározása, tagok megoszlása a különböző kockázati kategóriák között;
- A mérések összehasonlítása, a megközelítések tekintetében a következetesség, vagy a torzítás mértékének meghatározása;
- A tendenciák vagy egyéb változások időbeli beazonosítása;
- A problematikus szerencsejátékkal kapcsolatos további kockázatok jellege;
- A rizikófaktorok meghatározása, ha különálló szegmensek vannak ebben a tekintetben, a szegmens jellemzőinek megfelelően konkrét javaslatok kidolgozása, mellyel pozitívan lehet befolyásolni az érintetteket (OPGR, 2007).

**1. táblázat: A szerencsejáték szenvedély kutatási területei és módszerei**

<b>módszer meghatározása</b>	<b>kutatási területei</b>	<b>példák</b>
leíró kutatások	játékszenvedély fajtái, tendenciái, következményei	az internetes szerencsejáték szenvedély növekedése
magyarázó kutatások	a játékszenvedély kialakulásának okai, veszélyeztetett alpopulációk	kiskorúak érintettsége és fokozott veszélyeztetettsége
prediktív kutatások	előrejelzések, modellek, motivációkutatás	lásd. például 9.2. fejezet
prevenációs célú kutatások	a játékszenvedély kialakulása megakadályozása	9.5. fejezetben
kezelésre vonatkozó kutatások	eszközök, protokollok, technikák azonosítása	GA csoporttag interjúk

Forrás: OPGR (2007)<sup>7</sup>

Bár a szerencsejáték régóta része az ember társas tevékenységének, a szerencsejáték kutatás egy viszonylag új terület. Az Amerikai Pszichiátriai Társaság (APA) a diagnosztikai nomenklatúrájában először csak 1980-ban tüntette fel (Am. Psychiatr. Assoc. 1980). Ennek köszönhetően is nőtt meg az érdeklődés jelentősen a szerencsejáték szenvedély iránt és jelent meg egyre több tanulmány (Shaffer és munkatársai, 2006, 2011). A tudományos kutatások és publikációk áttekintése alapján, 1930 és 2003. között nagyon sok szerencsejátékkal kapcsolatos cikk jelent meg, de szinte valamennyit (97%) 1963 után tették közzé, és közel egyharmadukat 1998 és 2003 között (Shaffer és munkatársai, 2006). A magyarázó, prediktív

<sup>7</sup> <http://www.gamblingresearch.org>

és kezelésre vonatkozó főbb kutatási területek OPRG által számba vett kérdésköreit – terjedelmi okokból – a 2. számú függelékben csatoljuk.

### 2.1.2. AZ ADDIKCIÓS-SZINDRÓMA MODELLJE

Egy nemrégiben kidolgozott etiológiai modell, a függőség-szindróma modell (Shaffer és munkatársai, 2004), feltételezi, hogy vannak közös neurobiológiai, pszichológiai és szociális kockázati tényezők, amelyek befolyásolják a függőség különféle megnyilvánulási formáit. Ezek a kockázati tényezők hasonlóak mindkét függőségi kör: az anyag-alapú (például kokain függőség) és a tevékenység-alapú függőségek (például túlzott szerencsejáték) esetén. A szindróma modell kimondja, hogy a függőség konkrét megnyilvánulása a kitettség és vágyott szubjektív élmények következtében alakul. Miután a függőség-szindróma megnyilvánulásai megjelennek, a szindrómát egyszerre jelzi a függőség sajátos következménye (például májzsugor az alkoholfüggőség esetén, vagy az adósság a szerencsejáték-függőség esetén), és a függőség általános jellemzői (például a visszaesés). Hasonlóképpen, a viselkedési- és anyag-függőség, mint addiktív betegségek lehet, hogy nem függetlenek egymástól: minden egyedi függőségi zavar lehet differenciált kifejeződése ugyanannak a mögöttes függőség-szindrómának. (Shaffer és Martin, 2011)

„Az addikció komplex viszonyrendszer; emberek egymás közötti és környezetükkel alkotott komplex interakciós struktúrája.” (Máté, 2008; 197.o.) Máté kiemeli a szülők és gyermek közötti érzelmi kapcsolat jelentőségét, ami kihat a gyermekek lelki fejlődésére. Ha a szülő nem tudja a kellő szeretetteljes környezetet biztosítani, melyre gyermekének szüksége lenne, a gyermek akár gyermekkorban vagy később az ezt pótló függőségekbe menekül, mint például a kényszeres evés, vagy akár a kábítószeres által biztosított álboldogság. Meglátása szerint az addikt személyiség kialakulása az illető élettörténetéhez kötődik. *A sóvárgás démona* című könyvében azt is vizsgálja, hogy milyen életesemények vezetnek oda, hogy valaki függővé váljon, hogyan lehet ezt visszavezetni a családra, az előző generációkra.

Fenti megközelítésekkel tudunk azonosulni a játékfüggőség összetettségét illetően, ebből kifolyólag jutottunk arra a következtetésre, hogy pusztán pszichológiai vagy csak közgazdasági oldalról megvilágítva kutatási kérdéseinket nem kaphatunk kielégítő válaszokat.

„A kiterjesztett fogalomértelmezés, illetve a viselkedési addikciók integrált felfogása egyaránt arra mutat, hogy az abúzuszerű illetve addiktív viselkedésformák illetve állapotok nagyon különböző formáiban hasonló mechanizmusok vannak, amelyek a szemléleti integrációt indokolják.” (Buda, 2005. 65. oldal)

## 2.2. JÁTEKSZENVEDÉLY-KUTATÁS, MINT EGYFAJTA INTERTEMPORÁLIS FOGYASZTÓI DÖNTÉS VIZSGÁLATA

Az elmúlt évtized közgazdasági Nobel- és Neumann díjasainak névsorát szemlélve, könnyű észrevenni azt a tendenciát, hogy a hagyományos gazdaságpolitikai, makro- és mikroökonómiai értekezések mellett teret nyernek olyan irányzatok, mint az intézményi közgazdaságtan, vagy viselkedés gazdaságtan. Már Hal R. Variannál is markánsan megjelenik az igazságosság, irigység és a bizonytalanság szerepe és mikroökonómiai kérdései (Varian, 2005.).

Az emberi viselkedés nem következetes az idő múlásával (Loewenstein és Thaler; 1989). „A gazdasági döntéshozatalok kapcsán az időben következtelen magatartást először a monetáris politikában modellezték. Ugyanis, a nemzeti bankok egyik fő célja az infláció féken tartása, amit a pénznyomtatás korlátozásával (is) lehet elérni. Így a nemzeti bankok elnökeinek érdekükben áll azt nyilatkozni, hogy az elkövetkező időszakokban nem várható nagyobb változás a piacra bocsátott pénz mennyiségében.”(Horváth, 2012. 8. oldal)

Ez a fajta következtelenség markánsan beazonosítható a különböző függőségek, így a viselkedési függőség – ezen belül például a szerencsejáték függőség – kapcsán is. A probléma kialakulása éppúgy, mint a leszokásra, vagy a magatartás „normál keretek közé terelésére” való fogadalmak és elhatározások csak az idő-tényező keretei között vizsgálhatóak és értelmezhetőek, ezért intertemporálisnak tekintjük, mivel a tevékenység időbeli alakulása, változása a jelenség szerves része. Ugyanakkor a szenvedély nehezen definiálható kizárólag a közgazdaságtudomány fogalomrendszerével.

Matthew Rabin is erős késztetést érzett könyvében (Rabin, 2008.), hogy ezen interdiszciplinaritást alaposan megindokolja – számunkra ez azért is külön kiemelés érdemel, mert a függőségek kérdései, ezen belül példáiban a szerencsejáték függőség – kiemelt elemzési területe. Bár közgazdászként módszeresen alkalmazza a modellalkotást és a

matematikai eszközöket, mégsem kerülheti el a figyelmünket, hogy eleve az általa vizsgált jelenségek „csúsznak” át a pszichológia, pszichiátia felségvizeire. Külön foglalkozik a két tudományterült kapcsolódásával és már ekkor leszögezi, hogy a közgazdasági feltételezések némelyikét elhagyja modelljeiből, viszont helyettük jó néhány új – a pszichológiából kölcsönzött tényezőt, mint - előfeltételt épít be. Ted O’Donoghue-val közösen végzett függőségi és önkontroll vizsgálatainak – részbeni – ismertetése előtt nézzünk néhány lényeges kapcsolódó fogalmat és kísérletet.

Az egyik jelenség, amely „sérti” a *várható hasznosság és a racionális döntéshozatal* elméletét, az ún. „horgonyzási hatás” („anchoring effect”). Közkedvelt példa ennek illusztrálására (Tversky és Kahneman 1979), hogy felkérték az egyéneket, forgassák meg a szerencsekereket (mely 0-tól 100-ig volt beszámozva), majd becsülik meg, hogy az afrikai nemzetek aránya az Egyesült Nemzetekben magasabb vagy alacsonyabb a forgatással kapott számnál. Majd ezt követően felkérték őket, hogy adjanak pontos becslést az arányról. Annak ellenére, hogy a forgatással kapott szám teljesen véletlen, az egyének becslésére jelentős hatással volt.

A horgonyzási hatás tanulmányozása során – Ariely – Loewenstein – Prelec (2003) – néhány áru (bor, csokoládé, könyv) értékesítését szimulálták. A kísérletben részt vevő diákok vásárlási hajlandósága gyakorlatilag egy teljesen irreleváns tényezővel, konkrétan a társadalombiztosítási számukkal erős korrelációt mutatott<sup>8</sup>.

Igen érdekes újításokat hozott a viselkedésgazdaságtan - az intertemporális választások (Varian, 2005) kérdéskörében is. Az e téren klasszikus modell, az ún. diszkontált hasznosság („Discounted Utility”) modellje feltételezi, hogy az embereknek minden percnyi tapasztalásból azonnali hasznossága származik, és ezért azon opciót választják, melynél ezen pillanatnyi hasznosságok jelenre diszkontált értéke maximális. Eszerint minden periódus

---

<sup>8</sup> „A diákokat megjutalmazták egy ajándékkal a fentiek közül, majd megkérdezték őket, hogy megvennék-e a terméket a személyi kódszámuk utolsó két számjegyének pénzesített értékével – például ha az utolsó két számjegy 87 volt, akkor a hipotetikus ár 87 dollár. Az igen/nem válasz után megkérdezték őket, hogy mennyi az a legmagasabb összeg, amit az adott tárgyért kifizetnének („rezervációs ár”). Mivel az egyének emlékében friss volt a személyi számuk felidézése, ami egy alapvetően véletlen szám volt, a magasabb számmal rendelkező egyén többet volt hajlandó fizetni ugyanazért a tárgyért. Például: az 50-nél alacsonyabb számmal rendelkező egyén 11,62 dollárt lett volna hajlandó fizetni egy üveg borért, míg az 50-nél magasabb számmal rendelkező 19,95 dollárt.”(Nagy, 2007., 10. oldal)

pillanatnyi hasznossága csupán az illető periódus fogyasztásától függ, és a fogyasztói árból származó hasznosságok exponenciálisan diszkontáltak, minden periódusra azonos diszkontrátát alkalmazva. Így a különböző időpontban felmerülő költségek és nyereségek között az emberek exponenciálisan csökkenő diszkonttényezővel súlyozzák a jövőbeli hasznosságokat.

Ezzel szemben az úgynevezett „hiperbolikus idődiszkontálás” függvénye a kísérleti adatokhoz jobban illeszkedik, mint az exponenciális-diszkontálás. Thaler (1981) volt az első, aki a diszkontálás állandóságát empirikus tesztelés alá vetette. Kísérletében felkérte az alanyokat, gondolják azt, hogy a bankszámlájukon van a lottón nyert nagynyereményük, és választás előtt állnak: felvehetik most azonnal a pénzt, vagy egy későbbi időpontban kamatnyereség reményében. Majd megkérdezte, hogy mennyi lenne az az összeg, amit elvárnak cserébe a halasztásért. Ezzel Thaler felbecsülhette a különböző időpontban esedékes pénzösszege diszkontrátáját, kvázi a „késleltetés árát” azon feltételezés mellett, hogy az egyének lineáris hasznossági függvénnyel rendelkeznek.

A fentieket hivatkozva és cáfolja Rabin és a jelen felé torzított preferenciák mellett teszi le voksát. Ennek lényege, hogy „egy személy a jólét változásának rövid távú késleltetését erőteljesebben diszkontálja, mint a távoli jövőre vonatkozó változás késleltetését”. (Rabin, 2008. 24. o.)

Mind a jólét<sup>9</sup>, mind a véletlentől függő feltételes fogyasztás kérdésköre szintén közvetlenül illeszthető a témánkhoz.

A káros függőség kialakulásának veszélyét és döntéshozatalát vizsgálja Rabin négy – egymásra épülő - modell keretein belül, mondván, hogy az önkontrollproblémák hajlamossá tehetnek a függőséget okozó termékek túlzott mértékű fogyasztására és így negatív internáliákat alakítanak ki (Rabin, 2008). Az emberi döntések matematikai modellezésének klasszikus, racionális döntéseken alapuló megközelítésével szemben az intertemporális

---

<sup>9</sup> A jóléti paradoxon – többek között - azt takarja, hogy az anyagi jólét megteremtése, illetve annak további fokozása nem teszi az embereket boldogabbá, mindeközben egyéb nem kívánatos jelenségek is felütik a fejüket. Olyan komoly társadalmi anomáliákkal is szembe kell néznünk, mint a munkanélküliség, a fokozódó környezetszennyezés, a közösségi élet hanyatlása, a család válsága, a rossz mentálhigiéné vagy a bűnözés növekedése. (Scitovsky, 1990., Takács, 2005). Ehhez a tendenciához illeszthető a káros függőségek „terjedése” (kábitószer-fogyasztók, alkoholisták, játékszenvedély betegek, stb.) és az érintettek számának exponenciális növekedése.



választásokként modellezi a káros termékek fogyasztásához vezető döntéseket és cselekedeteket. Sőt időben is inkonzisztens preferenciákkal számol, felhasználva Pollak és Phelps eredeti modelljét. Ez azt jelenti, hogy a döntéshozó túlságosan nagy súllyal veszi számításba a jelenlegi jólétét, és túlságosan kicsivel a jövőbeli pillanatra jellemző jólétszintjét, az időben konzisztens preferenciákkal bírókhoz viszonyítva.

Rabin modelljét, előfeltevéseit és a következtetéseit az alábbiakban összegezhetjük:

### 2.2.1. RABIN MODELLJÉNEK KIINDULÓ FELTÉTELEI

- a függőséget okozó szerek fogyasztása akaratlagos, **racionális** (= a termék fogyasztására irányuló jelenbeli vágyat az egyén összeveti a jelenbeli fogyasztás jövőbeli következményeiről alkotott elképzeléseivel);
- a döntéshozó **minden időszakban** eldöntheti, hogy fogyaszt-e vagy sem;
- minél többet fogyasztott adott termékből a múltban, annál nagyobb késztetést érez a termék iránt (**szokásformálás**);
- minél többet fogyasztott adott termékből a múltban, ma annál alacsonyabb az általános jóléti szintje (**negatív internáliák**);
- a függőséget okozó termék fogyasztása minden  $t$  időpontban 0 vagy 1 lehet (**bináris döntés**);
- a káros jószág **ingyenes**;
- **időinkonzisztensek** a döntéshozók;

### 2.2.2. A MODELL

Míg a racionális függőségi modellek nem vesznek figyelembe önkontroll problémákat vagy tévedéseket (például a jövőbeli várható viselkedésünket illetően) ezen új fogalmak beépítésével gazdagítja modelljét O'Donoghue és Rabin. Ugyanakkor a klasszikus elméletből emelnek át számos paradigmát és Becker és társai alapmodelljéből indulnak ki.

Mivel kimondottan az önkontrollproblémák következményeivel foglalkoznak, nem veszik figyelembe, hogy az emberek alábecsülik a káros jószágok fogyasztásának függőséget okozó természetét.

„Ha  $u_\tau$ -val jelöljük a döntéshozó  $\tau$  időszakban érzékelt pillanatnyi hasznosságát, akkor a szóban forgó döntéshozó  $t$  időpontbeli intertemporális preferenciáit a következő  $U_t$  hasznosságfüggvény segítségével írhatjuk le: minden  $t$ -re

$$U^t(u_t, u_{t+1}, \dots, u_T) \equiv \delta^t u_t + \beta \sum_{\tau=t+1}^T \delta^{\tau-t} u_\tau$$

...ezek az intertemporális preferenciák jól kifejezik azt, hogy a döntéshozók minden egyes időpillanatban törődnek ugyan a jövőbeli jólétükkel, de általában kevésbé tartják azt fontosnak, mint a jelenbeli jólétüket.” (Rabin, 2008. 137-138. o.)<sup>10</sup>

### 2.2.3. RABIN MEGÁLLAPÍTÁSAI

A fenti modell következtetéseit a játékszenvedélyre is vonatkoztatják a szerzők és arra a konklúzióra jutottak, hogy

- a szofisztikáltság csökkenti a függőség kialakulásának valószínűségét;
- viszonylag gyenge önkontroll-problémákkal küzdő személy is súlyos károkat okoz önmagának a függőséget okozó tevékenységgel;
- az egyén bármely időpontban jobban törekszik igényeinek azonnali kielégítésére, mint azt egy korábbi pillanatban jónak tartotta volna;
- az önkontrollproblémák fel nem ismerése azt eredményezi, hogy a döntéshozó többet fog fogyasztani a függőséget okozó termékből, mint azt hosszú távú érdekeinek tudatában tenné;
- ha egy döntéshozó eredetileg nem függő, csak akkor tud ellenállni a csábításnak, ha már ma is nemet mondana;
- az emberek azért válnak káros termékek rabjaivá, mert az saját szempontjukból helyes;
- nem a szofisztikált döntéshozók önkontrollproblémái miatt alakulnak ki a káros szenvedélyek;
- az önkontrollproblémák szerepet játszanak a káros szenvedélyek kialakulásában;
- erre csak valamilyen fokú naivitással párosulva lehetnek képesek.

---

<sup>10</sup>  $\beta = 1$  esetén a preferenciák időkonzisztensek,  $\delta$  paraméter fejezi ki a türelmetlenséget. Ha  $\beta < 1$  a preferenciák időinkonzisztensek és  $\beta$  „azt fejezi ki, hogy a döntéshozó milyen értéket tulajdonít a szükségletei azonnali kielégítésének.” (Rabin, 2008. 138. oldal)

A függőség kialakulásában és vele járó súlyos következményekben tehát fontos szerepet játszanak az önkontroll problémák és a hozzájuk kapcsolódó időbeli inkonzisztenciák. A döntéshozók hosszú távú érdekeikkel ellentétes szenvedélyük rabjává válnak, annak ellenére fogyasztanak függőséget okozó termékeket, hogy kifejezett vágyuk a leszokás. Egy szenvedély hosszú távon kifejtett káros hatását gyakran ellensúlyozza annak rövid távú haszna. A fent hivatkozott művében Rabin és szerzőtársa az önkontrollproblémák és a döntéshozók ehhez kapcsolódó várakozásainak a káros szenvedélyek kialakulására gyakorolt hatását igyekeztek formális modellek keretei között kimutatni. Bár fent vázolt elméletükben „időinkonzisztens intertemporális preferenciák” kifejezést használnak, a továbbiakban mi a dinamikus inkonzisztenciák-ként foglalkozunk a jelenséggel.

### 2.3. DINAMIKUS INKONZISZTENCIÁK<sup>11</sup>

Dolgozatunk ebben az alfejezetében röviden vázoljuk a következtelen döntéshozatal azon korábbi kísérleti eredményeit, amelyek különböző oldalról, annak időbeliségét taglalják: mi is az a dinamikus következtelenség? Többféle nézőpontból elemezhetjük a közgazdaságtan behaviorista irányzatának ide vonatkozó felfogását. Egyrészt a játékszenvedély az egyik gyakran emlegetett példája ezeknek az értekezéseknek, másrészt a szerencsejátékos kísérletek közkedvelt laboratóriumi módszere az inkonzisztens döntéshozatal bizonyításának. Hogyan befolyásolja az időperspektíva a hasznosság megítélését?

A játékszenvedély és minden más függőségi probléma vizsgálata során közgazdasági szempontból értelmezhető összefüggéseket lehet tetten érni, a kutatási eredmények rávilágítanak arra, hogy érvényesülnek-e, és hogyan érvényesülnek az egyének gazdasági viselkedésében „szisztematikus” következtelenségek, vagy másként kifejezve: az inkonzisztens viselkedés. A bemutatott elméleti kritikák és kutatási eredmények azt bizonyítják, hogy a pszichológiai szempontok nem nélkülözhetők a gazdasági viselkedés<sup>12</sup>, a gazdaság működésének megértéséhez.

---

<sup>11</sup> a fejezet átdolgozott, lektorált változata megjelent a Vezetéstudomány 2011. 42. számában

<sup>12</sup> A gazdasági viselkedést önmagában is nehéz körülhatárolni, minden olyan interakciót gazdasági viselkedésnek lehet tekinteni, amely összefügg a javak cseréjével (Faragó, 2003).

A gazdasági növekedés nem minden esetben vezet az életminőség javulásához: sőt, sok helyen együtt járt a stressz emelkedésével, az életstílus gyökeres változásával, amely sok esetben kifejezetten pazarló és nem egészséges fogyasztói magatartásban nyilvánul meg (Chopra, 2004).

A döntéelméleti iskola kezdetben a várható hasznosság klasszikus modellje mentén közelítette meg a döntéseket, és a hasznosság mérésével, lényegében annak nagyságrendje alapján kísérelt meg valamiféle rangsort felállítani az egyes döntési alternatívák között.

Kahneman és Tversky már 1973-ban bebizonyította – ellenőrzött kísérleti körülmények között - hogy az emberek előrejelzéseik és állításaik megfogalmazásakor gyakran nem a várható hasznosság klasszikus modellje szerint járnak el; kockázatos vagy összetett döntési helyzetekben leegyszerűsítik a problémát és szubjektíven hozzák meg döntéseiket (Kahneman és Tversky, 1973).

Az elmúlt időben jó néhány közgazdász és pszichológus kísérelte meg modellezni a különböző viselkedési anomáliákat mint például a kivetítési torzítást a jövőbeli hasznosság előrejelzésében (Rabin, 1998)

Dinamikus környezetben kell vizsgálni a szerencsejátékot is, hiszen a tevékenység kórossá válásában jelentős szerepe van annak a ténynek, hogy a játék öröme, izgalma és esetenként nyeresége időben megelőzi a kiszállásra való képtelenség miatt fellépő kudarcot és lelkiismeret furdalást. Ezekre az érzelmi hatásokra olyan torzítások következnek be, amelyek azt eredményezik, hogy az előre megtervezett és az utólag megfigyelhető, tényleges viselkedés közt különbségek lesznek, ezeket nevezi a szakirodalom dinamikus következetlenségeknek. (Tahler, 1990; Barkan és Busmeyer 1999, 2003, Barkan, 2005)

„Az emberek alulbecsülik saját viselkedésük és a külső tényezők jövőbeli hasznosságukra vonatkozó hatását, és így túlértékelik jövőbeli és jelenbeli preferenciáik hasonlóságának mértékét.” – mondja ki Rabin a „Kivetítési torzítás a jövőbeli hasznosságok előrejelzésében” című munkájában (2002. 183.o.). E műben összefoglalja a megtervezett és tényleges viselkedés közötti különbségek közgazdaságtani lényegét. Mindez a szerencsejátékokra értelmezve a következőt jelenti: (1) A tervezési fázisnál az egyének függetlenül kezelik mindegyik szerencsejátékukat egymástól, míg (2) a tényleges szerencsejátékok alatt változtatnak elképzelésükön és szándékaikon (előző eredmények függvényében); (3) a

hasznosság, az előző eredmények alapján elmozdul. Ezen megállapítások egy későbbi kísérletsorozat rövid bemutatásával tehetőek még plasztikusabbá.

### *2.3.1. KÉT KÍSÉRLET BEMUTATÁSA*

E. B. Andrade és G. Iyer 2007-ben szerencsejátékos kísérleteket végzett laboratóriumi körülmények között (Andrade és Iyer 2007). A résztvevők két – egymást követő – szerencsejátékban vettek részt, amely során megkérték őket, hogy tegyék fogadói terveiket előző eredményeiktől függővé („Mennyit fogsz feltenni szerencsejátékra, ha nyersz/veszítesz az első játékban?”). A tervezési fázis után, a résztvevők belépnek a tényleges fázisba, ahol megkérlik őket, hogy játsszanak és váratlanul megadják annak lehetőséget, hogy felülvizsgálják az előzetes terveiket.

A dinamikus következtelenségek a kísérlet során az alábbiakban nyilvánultak meg:

- Amikor nyertek az első szerencsejátékban, az egyének kockázat kerülőbbé váltak, holott ennek az ellenkezőjét várnánk (lásd. alább Kahneman és Tversky eredményei); Delgado (2009.) gyakorlatilag ugyanezt az eredményt kapta.
- az eltérések a tervtől gyakoribbá válnak egy második szerencsejátékban (az első játék tervtől való eltéréseihez mérten).

A fentieket Barkan és Busemeyer is igazolta 2003-ban (Barkan és Busemeyer, 2003), eredményeik szerint ugyanis attól függően, hogy nyertek vagy veszítettek a résztvevők, eltérő reakciót tanúsítottak a következő játékban a tervezetthez képest. A szubjektív valószínűségeken bekövetkező változások közül mindkettő (nyertes, vesztes) következetes abban, hogy a szerencsejáték-résztvevők a tényleges fázis alatt azt tervezik, hogy többet kellene feltenniük, mint a megtervezett veszteség és kevesebbet, mint a megtervezett haszon.

A fentebb említett kísérletben (E. B. Andrade és G. Iyer, 2007) 135 diák vett részt egy számítógéppel szimulált játékban. Mindegyik szerencsejáték 50 százalékos nyerési eséllyre volt programozva, azaz 50 százalékos esélye volt mindenkinek arra, hogy elveszítse a fogadását.

A résztvevők 15 dollárt kaptak a kísérletben való részvételükért, ezt tették kockára a kísérletben. A kísérlet kezdetén mindenkinek lehetőséget adtak fogadásaik megtervezésére,

továbbá, hogy egy előzetes játékban (tét nélkül) megismerhessék a játékot. A tervezési fázisnál a résztvevők azt hitték, hogy kijelentett-tervezett fogadásaikat ténylegesen lejátsszák, annak összecszerűségén már nem változtathatnak.

A kísérlet során, a tényleges fázis alatt, hogy elkerüljék az esetleges információ-vesztést, emlékeztették a játékosokat a megtervezett fogadásaikra így bármelyikük felül tudta vizsgálni a megtervezett fogadását, vagy meg tudta erősíteni azt.

15 perc után, a játékosok megismerték elért eredményüket, és újabb fogadásra volt lehetőségük. A résztvevők felírták az elért eredményt egy ún. pénzügyi nyilvántartásra, amit arra használhattak, hogy kiszámítsák a végső részvételi díjat, mivel a végső megtett tét változatható volt (5 dollárról 25 dollárra).

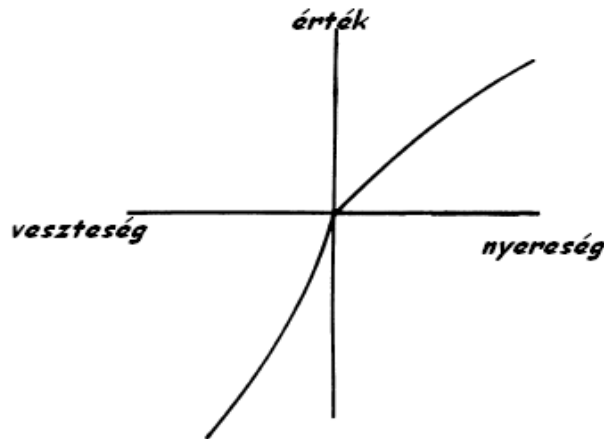
A játék során 20 piros és 20 kék négyzet jelent meg a képernyőn. Egy X jel véletlenszerűen villant a táblán 15 másodpercenként. Mindegyik villanás független volt az előzőtől. A játék végén a villogás megállt. Ha az X jel egy kék négyzetben állt meg, a résztvevő megduplázza a feltett tétjét; különben elvesztette a fogadást. A nyertesektől megkérték, hogy emeljék fel a kezüket – jelezve, hogy nyertek vagy veszítettek -, úgyhogy a kísérletező kétszer ellenőrizhetett minden eredményt. Ez az eljárás lehetővé tette azt is, hogy minden résztvevő egyszerűen ellenőrizhesse, megfigyelje a nyereségek és veszteségek tényleges eloszlását a szobában. A veszteségek a résztvevőket elkedvetlenítették a következő szerencsejátékoktól, míg a nyereségeknek nem volt hatásuk azokra a fogadásokra, amit a következő szerencsejátékokra feltettek.

Először - a tervezési fázisnál - az egyének úgy döntöttek, hogy ha vesztenek, utána kevesebbet tesznek fel, az előző fogadással összehasonlítva. Ez a jelenség azt mutatja, hogy az egyének nem szükségképpen hagyják figyelmen kívül az előző eredményt, amikor megtervezik a következő fogadásukat.

### **2.3.2. SZUBJEKTÍV TORZÍTÁS**

Az emberek a korábbi játékuk során elért eredményeiket a következő fázisnál integrálják viselkedésükbe, azaz az első eredményt nem hagyják figyelmen kívül a második tervezésben. A veszteségek a résztvevőket arra készítették, hogy azt tervezzék, hogy legközelebb kevesebbet tesznek fel, tehát kockázatkerülőbbé lettek.

## 2. ábra: nyereség veszteség aszimmetria



Forrás: Kahneman és Tversky (1979)

A kísérleti eredmények tökéletesen igazolják a Kilátáselméletet (Kahneman és Tversky, 1979). Ez - a ma már klasszikusnak számító - elmélet a bizonytalanság mellett hozott döntéseket mutatja be, mint a várható hasznosság klasszikus elméletének kritikáját a döntéshozatal leíró modelljeként, és kifejleszt egy alternatív modellt - melyet kilátáselméletnek nevezünk<sup>13</sup> (Kahneman és Tversky, 1979). A választási (döntési) helyzetek bizonytalan kilátások között több olyan hatást váltanak ki, amelyek ellentmondanak a neoklasszikus közgazdaságtan alapvető tanainak. A különböző alternatívák ugyanakkora várható értékei mellett eltérően döntenek például, ha olyan kimenetekre számítanak, amik csupán valószínűek olyan eredményekkel összehasonlítva, amik kvázi biztosak. A bizonytalanság hozzájárul a kockázatkerüléshez azokban a választásokban, amelyek biztos haszonnal járnak (ahol van biztos haszonnal járó kimenet), és kockázatra ösztönöz azon választásokban, amik biztosan veszteségekkel járnak (illetve az olyanokban, ahol a kimenetek veszteségekben vannak megfogalmazva). Mindezen túl megfigyelhető, hogy a döntéshozók általában olyan összetevőket hagynak figyelmen kívül, amiket jó néhány döntéselméleti vizsgálat igazol: a figyelmi kapacitás szűkössége következtlen preferenciarendezéshez vezet, ezt nevezzük izolációs-hatásnak (Kahneman, 1973).

A kilátáselmélet alapján felvázolható értékfüggvény nyereségek esetén rendszerint konkáv, veszteségeknél konvex, és veszteségeknél általában meredekebb, mint nyereségeknél. A nagyon alacsony valószínűségi tartományban a kis valószínűségeket túlbecsüljük, míg a

---

<sup>13</sup> a németek a kifejező: "várakozáselmélet"-re (Erwartungstheorie) nevezték át

magas valószínűségeket alábecsüljük. A bizonyossági hatás szerint pedig a nagyon magas valószínűségeket biztosnak vesszük. Az alacsony valószínűségek ugyanakkor hozzájárulnak a szerencsejátékok vonzerejéhez (Johnson és munkatársai, 1993). Jelen dolgozat szempontjából ez utóbbi megállapításnak azért van jelentősége, mert ez alapvetően ellentmond a klasszikus megközelítéseknek, ugyanakkor alátámasztja a szerencsejátékok kapcsán jól megfigyelhető pszichológiai hatást, amely így mégis összekapcsolhatóvá teszi a valószínűséget és a játékot, illetve annak sorát. A kapocs a megélt érzelmek által kiváltott szubjektív torzítás, amely dinamikus következetlenségben nyilvánul meg. A játék közben megélt érzelmek között kiemelt szerepet kap a csalódás és a szomorúság.

Ha az érzelmek szerepét szeretnénk kimutatni és felmérni, erre a bemutatott kísérletek azon fázisa nyújt lehetőséget, mely során a játékot megelőzően és közvetlenül a játékot követően is mérjük a résztvevők érzelmi állapotát. A fentebb említett kísérlet-sorozatban előbb egy bipoláris skálás megkérdezéssel (szorongás és izgalom a két szélsőérték), majd egy koordináta tengely mentén kellett érzelmi szintjüket bejelölni, mivel egyszerre lehet valaki izgatott és ideges (6. melléklet).

### 3. EMPIRIKUS KUTATÁSOK MEGALAPOZÁSA

#### 3.1. KUTATÁSI CÉLOK

Kutatásunk célja a szerencsejáték-függőség lényegének, okainak és enyhítésére vonatkozó törekvések kvantitatív és kvalitatív módszerekre támaszkodó megismerése, megvizsgálva a függőség legfontosabb ismérveit, az annak kialakulásában szerepet játszó tényezőket, segítséget nyújtva a szenvedélybeteg viselkedésének mélyebb megértésében.

Arra a kérdésre is keressük a választ, hogy a szerencsejáték szenvedély externális hatásaival együtt hogyan modellezhető és mérhető. A felelős játékszervezés, amely Magyarországon és a világ sok országában gyermekcipőben jár, vagy nem is létezik, az egyik oka annak, hogy dolgozatnak gyakorlatorientált célkitűzése is van.

Az előző két fejezet során igyekeztünk bebizonyítani, hogy a közgazdasági és a pszichológiai szakterület is számos megközelítéssel és modellel igyekezett válaszokat találni a játékszenvedély kialakulásának okaira. Azt azonban leszögezhetjük, hogy olyan elképzelés,



amely valamennyi kutatói csoport szakmai egyetértését magáénak tudhatná, a gyakorlatban nem létezik.

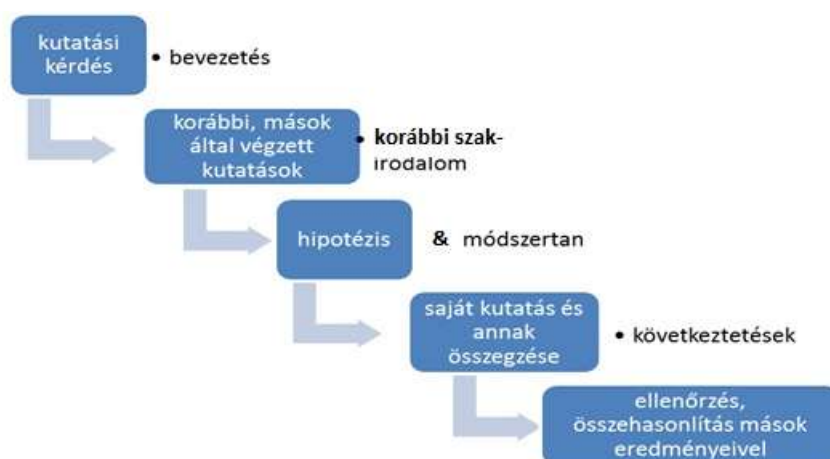
A játékszenvedély definiálását - dolgozatunk szempontjából - a fogyasztói önkontroll problémákhoz szeretnénk sorolni, mint viselkedés-zavart. Fontos leszögeznünk, néhány további konceptuális kérdést a saját empirikus kutatások bemutatása előtt. Úgy gondoljuk, hogy a megfelelő gazdaság-pszichológiai modellek megalkotásához nem kell visszanyúlnunk jelen esetben a neoklasszikus keresleti-kínálati elemzésekig, viszont kutatási kérdéseink besorolása szempontjából lényeges deklarálnunk, hogy a döntéelméleti és magatartás-gazdaságtani kérdések közé tartoznak felvetéseink.

A szakirodalom áttekintése után megállapíthatjuk, hogy számos olyan tényező felismerhető, amelyek a játékszenvedély kialakulására, mértékére és annak lefolyására hatással lehet. Célunk az volt, hogy ezeket a tényezőket olyan mértékbe behatároljuk, amelyekkel mérhetővé válnak, és konkrét változók formájában meghatározhatóak akár egyéni, akár társadalmi szintre leképezve.

### 3.2. MÓDSZERTAN

A kutatás összetett módszertannal készült, kvantitatív részének alapját több kérdőíves kutatás jelentette. A kvantitatív kutatások alapmintája a 18 éven felüli magyar társadalomra nem reprezentatív. A kutatás későbbi fázisában a szerencsejáték függőségben érintettek, illetve a büntetés végrehajtási intézetekben fogvatartottak célcsoport mintáival egészítettük ki. A kvalitatív kutatás során interjúkat készítettünk játékfüggőkkel (a Gamblers Anonymus szegedi tagjaival), szakpszichológusokkal, orvosokkal (összesen 18 interjú készült). Minden egyes további fejezet az alábbi struktúrát követi:

### 3. ábra: Az egyes alfejezetek logikai felépítése



saját szerkesztés

Az összehasonlító elemzéseknél – az egyes saját kutatások bemutatását követően - a Táarki 1999-es, az IPSOS 2008-es és 2010-es jelentéseit és a Kutatópont 2011-es 2012-es anyagait is idézzük, amennyiben magyarországi kutatás az adott témában még nem készült.

Egy esetben (a Kutatópont 2012-es) szakértői interjúinak jegyzőkönyvei alapján másodelemzést is végeztünk, melyet a 9.6. fejezetben mutattuk be.

A saját kutatások elsődlegesen ellenőrzött teszteken alapulnak, de néhány esetben önálló kérdőívek kimunkálása is szükségesnek bizonyult. Adatfeldolgozáshoz az SPSS szoftvert vettük segítségül a börtönpopuláción végzett felmérés eredményeinek kiértékeléséhez. Szintén ezt a programot használtuk a prediktív analitikában, mely módszert a probléma időben történő felismeréséhez és a játékosok szegmentálásához találtuk megfelelő eszköznek. Egy esetben becslési módszert is alkalmaztunk a társadalmi költségek egyes - statisztikai adatokat nélkülöző - elemeinek beillesztéséhez (7.7. fejezet).

A mintaválasztás módszereit és a konkrét kutatási lépéseket az alfejezetek elején (bevezetőjében) ismertetjük.

Szakmai véleményünket, bizonyítás nélküli „téziseinket” jól elkülönítve, lábjegyzetbe helyeztük.

### 3.3. KUTATÁSI KÉRDÉSEK ÉS HIPOTÉZISEK

A 2.1.1. fejezetben számba vett leíró kutatási célok közül dolgozatunkban a szerencsejátékos problémák meghatározásán túl a szükséges intézkedésekre vonatkozó javaslatot is teszünk. A tendenciák vagy egyéb időbeli változások beazonosítására és a problematikus szerencsejátékhoz kapcsolódó kockázatok feltérképezésére szintén vállalkoztunk. A különböző tudományágakra történő kiterjesztés (társadalomkutatás, szociológia, politikatudomány, pszichológia<sup>14</sup>, közgazdaságtudomány) tulajdonképpen az egyik konkrét módszere a dolgozatnak, megvilágítva e tudományterületek „közös halmazát”. Így a dolgozat egészében törekszik választ adni arra a kérdésre, hogy miért és mennyiben interdiszciplináris kérdés a szerencsejáték szenvedély.

„A függőségeknek biológiai, kémiai, neurológiai, pszichológiai, orvosi, emocionális, szociális, politikai, gazdasági és spirituális alapjai vannak...”(Máté, 2008; 197.o.) és nincs ez másként a játékfüggőséggel sem.

Az érzelmek szerepével például a pszichológia is csak alig húsz éve foglalkozik behatóbban a viselkedés megértése kapcsán (Forgács, 2003), ezt megelőzően inkább filozófiai kérdés volt. Hasonlóképpen a közgazdaságtan is csak az elmúlt évtizedekben ismerte el az érzelem-gazdaságtan tudományos megalapozottságát. A szenvedély megértése és bemutatása viszont elképzelhetetlen az érzelmek vizsgálata nélkül. Mérő László (2010) több mint 200 érzelmet azonosított *Az érzelmek logikája* című művében, mi csak néhány – véleményünk szerint viszont a legfontosabb – tétel vizsgálatával szeretnénk a fenti állítást és az alábbi hipotézisünket igazolni.

A következő fejezetben alkalmazott teszt érzelmekre vonatkozó kérdései a függők esetében nagyobb eltérést mutatnak, azaz az érzelmi viszonyulás a szerencsejátékhoz egyúttal következtetni enged a problematikus szerencsejátékos viselkedésre (annak várható

---

<sup>14</sup> A szerencsejáték függőség elsősorban az addiktológia kompetenciaköre, vagyis a függőségekkel foglalkozó orvosi szakterülete. Az viszont szinte bizonyos, hogy ennek a jelenségnek a megértéséhez kevés az orvostudomány eszköztára, és szükséges más tudományágak eredményeit is felhasználni, például a gazdaságpszichológiai eredményeket is. Ennek tükrében a kezelésre vonatkozó kutatások vizsgálatakor megelégedtünk azon magyarországi lehetőségek számbavételével, amelyek jelen pillanatban rendelkezésre állnak a szerencsejáték problémákkal küzdők megsegítésére.

kialakulására). Első hipotézisünk (H1) szerint: Az érzelmek és az izgalom lényegesen befolyásolja a szerencsejáték üzését, szerepet játszik a játékszenvedély kialakulásában.

Megvizsgáltuk, hogy mely mérőeszközök bizonyulnak hatékonyan alkalmazhatónak - prevalencia és attitűd vizsgálat esetén (5. fejezet). Második hipotézisünk (H2), hogy a kiskorúak és az idős generáció fokozottan kitett a játékszenvedélynek, így körükben a veszélyeztetetti arány is magasabb. Ezt a hipotézist saját primer kutatásaink során gyűjtött mintegy 1157 vizsgálati alany adatainak kiértékeléséből szeretnénk igazolni.

Börtönkutatásuk során arra keressük – többek között – a választ, hogy a játékszenvedélyes családi indíttatása meghatározó-e, azaz ha közvetlen környezetében volt vagy van függő, ez a tény kapcsolatban áll-e a játékszenvedély meglétével? Harmadik hipotézisünkben feltesszük, hogy szignifikáns kapcsolat található a játékszenvedély és bizonyos bűncselekmények elkövetésének okai között (H3). Ez a vizsgálatunk kiterjedt a bűncselekmény egyes fajtáinak a játékszenvedély felmerülésével való sztohasztikus vizsgálatára is.

H4: Az alkalmazott (GA20-as) teszt<sup>15</sup> érzelmekre vonatkozó kérdéseire adott válaszok a függők esetében nagyobb eltérést mutatnak, azaz az érzelmi viszonyulás a szerencsejátékhoz egyúttal következtetni enged a problematikus szerencsejátékos viselkedésre (annak várható kialakulására).

Megvizsgáltuk az átlagos játékosok attitűdjeit az Attitudes Towards Gambling Scale (Orford és társai, 2007) alkalmazásával. A vizsgált mintát összevetettük a korábbi (2007 és 2010-es) brit kutatási eredményekkel. H5: A szerencsejátékhoz való attitűd- a megkérdezettek körében - pozitív és korcsoportonként eltérő.

H6: A fogvatartottak körében magasabb a problémás szerencsejátékosok aránya, mint az átlagpopulációban.

H7: A játékszenvedély vagyon elleni bűncselekmények elkövetéséhez vezethet.

H8: Ha a családban található játékfüggő, a függőség kialakulásának kockázata nagyobb.

A dél-magyarországi régióban több mint 1000 főre kiterjesztett prevalencia vizsgálatral igyekeztünk összehasonlítani az országos mérési eredményeket saját hipotézisünkkel, mely

---

<sup>15</sup> az 1. számú mellékletben csatoltuk a tesztet

szerint a játékszenvedély előfordulási gyakorisága magasabb, mint ezek a korábbi országos mérések találták. Ebből arra következtethetünk, hogy az elmúlt években a függők száma nőtt.

Externális hatásokat vizsgáló 7. fejezetünkben számba vesszük, hogy milyen tételek jelennek meg az állami költségvetés szintjén a szerencsejátékkal kapcsolatban.<sup>16</sup> Vajon mely tényezőket „nem szokták” figyelembe venni a döntéshozók társadalmi költség szintjén a szerencsejátékokat illetően? Milyen externáliák építhetők modellbe, ha pontosan meg szeretnénk határozni a szerencsejáték pozitív és negatív tényezőit? Ebben a fejezetben bebizonyítjuk, hogy a pozitív hozadékok elsődlegesen a költségvetés szintjén jelentkeznek, a negatív következmények viszont társadalmi szinten.

A dolgozat 8. fejezetében a szerencsejáték, a bizalom és az internetes piac összefüggéseire igyekszünk rávilágítani. A hagyományos szerencsejáték szervezésnek is egyik sarkalatos pontja a fogadók, játékosok, illetve az összes résztvevő bizalma. Az erre vonatkozó vizsgálatok és mérési lehetőségek bemutatását követően egy speciális értékesítési szegmensre – az Internet világára kalandozunk, hiszen ennek az értékesítési csatornának is kritikus pontja a bizalmi kérdéskör. E két területet (szerencsejáték és internet) összekapcsolva az Internetes szerencsejáték értékesítés így egyértelműen hatványozottan épül bizalmi alapokra.

---

<sup>16</sup> a fejezetben az elemzett szerencsejátékok körét igyekeztünk valamennyi, 2011-ben Magyarországon elérhető legális és illegális szerencsejáték szervezői szegmensre kiterjeszteni. A szponzoráció és mecenatúra viszont csak az állami játékszervezőre vonatkozik.

## 4. AZ ÉRZELMEK ÉS INDULATOK SZEREPE

„Az érzelem összetett, többkomponensű, cselekvésre sarkalló epizód.”(Atkinson és Hilgard, 2005; 417.o.)<sup>17</sup> A pszichológia számára fontos, önálló és szerteágazó szakirodalommal rendelkező vizsgálati terület, míg a közgazdaságtan a XX. század közepéig „hallani sem akart” létezéséről. A szerencsejátékos viselkedés pontosabb megértéséhez közelebb juthatunk, ha alaposabban górcső alá vesszük, mit érez a játékos és mit a problematikus játékos.

***H1: Az érzelmek és az izgalom lényegesen befolyásolja a szerencsejáték  
űzését, szerepet játszik a játékszenvedély kialakulásában.***

A témában frissen publikált kutatásban (Jeffrey és munkatársai, 2010.) a kockázatos helyzetben tanúsított/tapasztalt viselkedés hatását vizsgálták szerencsejáték esetén. Korábbi kutatások kimutatták, hogy az elért eredmény – főként a veszteség - inkább növeli a kockázat kereső magatartást, a nyereség inkább csökkenti (Porcelli és Delgado, 2009)<sup>18</sup>. A kérdést egy új aspektusból vizsgálták meg Jeffrey-ék: hogyan változik a viselkedés, amikor az összes eredmény eléri, vagy meghaladja a várakozásokat?

A szerzők feltételezték, hogy ennek oka a kiugró viszonyítási pont, melyet tompíthat ***a csalódás és a szomorúság***. Ebben az esetben, összehasonlítva a játékban elért nyereségeket: az alacsony eredmény kevésbé negatív értékelést eredményez a résztvevőkben, mint a magasabb.

Más döntéshozatali elméletek is figyelembe veszik a kockázat kereső-kerülő magatartást. A korai várható hasznosság elméletek szerint a kockázati preferencia a hasznossági függvény különböző részein változik (Friedman és Savage, 1948 Markowitz, 1952). Például, Friedman és Savage (1948) szerint, a különböző szintű jólét, váltakozó kockázatkerülést és

---

<sup>17</sup> További érzelmi definíciók rendszerezve pl. Nábrády Mária műveiben vagy Deák Anita 2011-es disszertációjában.

<sup>18</sup> a probléma – nem szerencsejátékok ügyében – már Kahneman-Tversky-nél megjelenik

kockázatkeresést eredményez. A klasszikus kockázatkerülő attitűdöt vizsgálva felfigyeltek arra, hogy nagy nyeresmény ígérete képes kimozdítani a döntéshozót a jól bevált kockázatkerülő attitűdjéből és kockázatkeresővé teheti. Markowitz már 1952-ben javasolta az eredményeket aszerint értékelni, ahol a referenciapont változik, az érték függvény konvex kis nyereség esetén, majd konkávba fordul a nagyobb nyereség esetén.

„A normál és a szerencsejáték függő játékosok eltérőek negatív érzelmeikben. Az észlelt személyes hatékonyság, az érzelem-irányítási képességek és a pénzvisszanyerés észlelt valószínűsége is eltérő és megkülönbözteti egymástól a problémás és a normál játékost.” (Ricketts és Macaskill, 2004. 77. oldal)

Jeffrey és szerzőtársai (2010) tanulmányukban arra utalnak, hogy a pszichológiai eredmények többrétűek annál, mint a referenciapont megtalálása és értékelése: megítélésük szerint kutatásuk következménye az, hogy túllép a pszichológia a kilátás-elméleten. Egy érdekes kiterjesztési szempont, hogy vannak más potenciális tartalékok a kockázat kezelésének elemzésében: például a munkatárs vagy a versenytárs is lehet kvázi viszonyítási pont, befolyásolja ugyanis például a teljesítmény-szintet. Tanulmányuk lényege, hogy az alanyok vajon hajlandóak-e kockázatot vállalni, amikor mindenféleképpen elérik céljukat? Valamint, hogy mennyire határozza meg a cél azt, hogy azért mekkora kockázatot képesek vállalni? Kísérletük során kétféle változatot találtak:

- 1) Ha az alany tisztában volt azzal, hogy mit is akar elérni, akkor sokkal inkább vállalt kockázatosabb dolgokat.
- 2) Viszont mikor az alanynak nem voltak tiszta céljai, sokkal inkább elkerülte a „veszélyt”, és inkább a biztosabb utat választotta. A szerencsejátékos játék közbeni lényeges viselkedés változását, valamint a hozzá köthető érzelmek szerepét - megfigyeléseinket túl - az alább bemutatott kísérleti eredményekkel támasztjuk alá.

#### 4.1. ÉRZELMEK A JÁTÉK KIMENETELE ELŐTT

A legtöbb szerencsejáték tevékenység esetén késleltetés van a fogadás és annak kimenetele között. Egy ember hasznossági függvényébe beépíthetőek a várakozásból fakadó pozitív és negatív érzések. Loewenstein (1987) kutatásaiban kimutatta, hogy a negatív dolgot (enyhe elektrosokk) azonnal akarják a vizsgáltak, de például a kedvenc színésztől kapható

csókot késleltetve választják a fogyasztók (jó dolgokra még maga a várakozás is pozitív). A kimenetel előtti szakaszban tapasztalt félelemtől, illetve kellemes izgalomtól függ a késleltetés preferált foka. A közgazdászok és pszichológusok felismerték az örömteli várakozást a legtöbb szerencsejáték esetében (Griffiths, 1990, 1995). Mint, ahogyan az étel hasznossága sem csak a tápanyagától függ, a szerencsejáték hasznossága sem csak a meggazdagodás miatt fontos. Az izgalom foka korrelál azzal, hogy ki milyen erősen (állhatatosan, szívósan, kitartóan) játszik. A szubjektív riportok szerint, a kísérleti alanyok között a szerencsejátékos tevékenység egyik legfontosabb motívuma az izgalom<sup>19</sup> (Becker és Murphy, 1988.).

A szerencsejáték folyamatában – a fent említett tanulmány (Jeffrey és szerzőtársai, 2010) szerint – a résztvevőknél a kimenetel előtti izgalom változhat a fogadások alatt, és a megtett összeg izgalmi hatást indukál. Például ha valaki úgy gondolja előre, hogy a játék izgalmas lehet, akkor lehet, hogy többet fogad, hogy táplálja (erősítse) a közelgő érzelmi hatást. A tervezési fázisban az előzetes izgalom hasznossága megmagyarázhatja a potenciális eltéréseket: a tervezési fázisban – mivel a játékosok még nem tapasztalták meg a fogadás közbeni érzéseiket – figyelmen kívül hagyhatják ennek jelentőségét, alulbecsülik ezt az izgalmat, és nem kalkulálják bele a tervezett fogadási döntésekbe. Azonban amikor eljön a játék ideje és főleg miután megtapasztalták a szerencsejáték miatt tapasztalt érzelmeiket, - akkor a tevékenységgel kapcsolatos izgalom vagy idegesség már szembetűnővé válik, és eltérésekhez vezethet az azt követő fogadások megtervezésében és kivitelezésében. („*Ez a szerencsejáték sokkal izgalmasabb, mint gondoltam, úgyhogy többet vagyok hajlandó fizetni érte!*”) Klasszikus példaként említhetjük a lóversenypálya szélén az önkívületig izgalomba kerülő nézőket, holott a pénztárnál még teljesen higgadtan viselkedtek. Jól megfigyelhetőek a különbségek a kaparós sorsjegyet a vásárlás helyszínén ellenőrző fogadók esetén is: egyesek leizzadnak, vagy remegő kézzel kaparják le sorsjegyüket, míg előzetesen a vásárláskor semmilyen érzelmi megnyilvánulást nem tapasztalhatunk.

Negatív eltérések is tapasztalhatóak a tervtől, ha a játékos erős idegességet tapasztal a játék során („*Ez a szerencsejáték sokkal stresszesebb, mint gondoltam, ezért csökkentem a fogadásaim tétjét, hogy elkerüljem a negatív érzéseket!*”).

---

<sup>19</sup> másként értelmezve az izgalom nem érzelem, hanem az érzelemre adott reakció „testi tünet” (Selye, 1978)



Az eredményekben tapasztalt ellentmondásokat úgy is értelmezhetjük, hogy magas-szintű izgalomnak kell következnie, ha a résztvevő, úgy döntött, hogy pozitív irányban tér el a terveitől a második fogadása esetén (mint ahogy az első kísérlet is ezt mutatta az első fogadási veszteség után). Más szóval a pozitív eltérések - legalábbis részben - a résztvevők azon szándékát jelzik, hogy „megvegyék a következő izgalmi szintet” a következő fogadásra.

A szerencsejátékos tevékenység motivációs hátterének vizsgálatai a fentebb részletezett izgalom-keresés és kudarc-kerülés (negatív érzelmek elkerülése) mellett egy harmadik dimenziót is leír, az ún.: „normál, viselkedésesen kondicionált” típust – vagy „mérésékeltén érzelemszabályozó”-t -, akik az előző két csoport jellemzőivel nem vagy csak részben rendelkeznek (Stewart és munkatársai, 2008; in.: Balázs és szerzőtársai, 2009) .

Ez esetben „a szerencsejáték folytatásának oka eltér a direkt érzélem-befolyásolástól, s következményeként a szerencsejáték intenzitása és kóros volta enyhébb fokú.”( Balázs és szerzőtársai, 2009. 54.o.)

Egy ismert kísérlet során a kísérleti személyeknek adrenalin injekciót adtak, amely hatására általában erős szívrítmus és légzésszám növekedés, izomremegés és fokozott izgalmi állapot keletkezik. A kísérletvezetők a kísérleti személyek egyik felét pontosan felvilágosítottak a szer következményeiről, a másikat félrevezettek, azt állítva, hogy a szer, zsibbadást okoz. Ezután a kísérleti személyeket egy szobában hagyták egy másik személlyel: a beépített ember vagy feldobottan viselkedett, vagy mérgesen. A kísérlet végén megkérték a kísérleti személyeket, hogy számoljanak be érzelmeikről. Az informált személyeknek volt magyarázatuk az izgalmukra, ennek következtében a kísérlet végén nem számoltak be különösebb érzelmekről. A félreinformált személyek viszont, mivel nem volt magyarázatuk a bennük keletkező izgalmi állapotról, dühről számoltak be, amikor a beépített ember dühhelyzetet teremtett és örömről, amikor örömhelyzetet. Tehát ez utóbbi esetben az érzelmet a kísérleti személy helyzetről kialakított kiértékelése határozta meg<sup>20</sup>.

---

<sup>20</sup> <http://www.ektf.hu/hefoppalyazat/pszielmal/index.html>

## 4.2. KIMENETEL UTÁNI ÉRZELMEK

A fenti gondolatmenetet - egyúttal a hivatkozott kísérletek bemutatását - folytatva: egy viszonylag semleges érzelmi állapotban, az egyéneknek nehezen tudják megjósolni, hogy hogyan éreznek és/vagy viselkednek majd egy erősebb felfokozott (izgalmi) állapotban. Eme logika azt jósolná, hogy amikor egy adott dologtól megfosztják az embert, akkor igyekszik visszaállítani az eredeti állapotot (homeosztatisztikus állapotot). Ez az ún.: „hot-cold empathy gap”. Ez megmagyarázná, hogy az éhes fogyasztók miért vesznek több ételt, mint kezdetben tervezték (Gilbert, Gill, és Wilson 2002; Nisbett és Kanouse, 1968.), vagy azt, hogy a kábítószer-élvezők és játékfüggők miért becsülik alá a sóvárgás hatását. Az ételtől, az információtól, a drogtól, vagy a pénztől megfosztott egyének általában eltúlozzák reakcióikat, annak érdekében, hogy visszaállítsák az előző állapotot. Szerencsejátékos kontextusban ez azt jelenti, hogy a veszteségek által generált negatív érzelmek miatt az emberek késztetést éreznek arra, hogy túlfogadjanak (pozitívan térjenek el az eredeti tervtől), azért hogy visszaállítsák a „nyerő” érzelmi állapotot.

A tervezési fázisban (mielőtt a kimenetelét megtapasztalhatták) az emberek alábecsülik, hogy az aktuális negatív érzéseik mennyire fogják befolyásolni őket abban, hogy „behozzák a veszteségüket” abban az értelemben, hogy pozitív irányban térnek el a tervezett összegtől.<sup>21</sup>

## 4.3. KIBŐL LESZ FÜGGŐ?

Hivatkozva 2.2.3. fejezetben már részletezett Rabin megállapításaira, a kevésbé szofisztikált döntéshozó és az önkontroll problémákkal bírók válnak könnyebben függővé (Rabin, 2008).

Dr. Demetrovics Zsolt (2001) vizsgálata alapján például a drogokat használókat, ill. azt kipróbálókat - a nem használókhoz viszonyítva - inkább jellemzi az élménykereső magatartás. Értelmezésében a táncos szórakozóhelyeket látogató fiataloknál maga a droghasználat nem a hangulat befolyásolása érdekében történik, hanem a droghasználat mint izgalmas, új élmény

---

<sup>21</sup> A hideg-meleg empátia elmélete nem definiálja a pozitív hatás irányultságát, főleg gazdasági döntések esetében. Loewenstein (1999,426.o.) szerint: „a negatív érzésekre szűkítem a figyelmet, mert hatásuk hasonlít az olyan ösztönző hatásokhoz, mint az éhség és az olyan érzelmi hatásokhoz, mint a fájdalom. A pozitív érzések hatásai sokkal komplexebbek és kifinomultabbak.”

keresése miatt jön létre. Ugyanakkor kutatásai során számos hasonlóságot talált a drogfogyasztók és a szerencsejáték szenvedély betegek motivációja és viselkedése között. „További intraperszonális hajlamosító tényezők között tartják számon az impulzivitást, az unalomra való hajlamot, az agressziót, a gyenge önkontroll képességeket”. (Kutatási beszámoló – OEFK, 2003. 5.o.)

Az empirikus kutatások szerint egyes csoportok jobban ki vannak téve a függővé válás veszélyének, mint mások. Ilyenek például a családi, munkahelyi problémákkal, vagy valamilyen pszichológiai gonddal küzdők (Ipsos, 2009.). Ám az is lehetséges, hogy ezek a feltételezett okok inkább a függőség következményei. Egy másik elmélet szerint azok válnak függővé, akik nem veszik komolyan a függőség kialakulásának veszélyét (Loewensein 1996., Slovic, 2001., Elster, 1997) . A zsigeri tényezők elmélete (Loewenstein és Elster, 1992.) is úgy tekint a függőségre, mint „a jövőbeni vágyódás mértékének fel nem ismerésére”. Ez utóbbi elmélet szerint is vannak olyanok, akik jobban ki vannak téve a függővé válásnak. Ilyenek először is azok az egyének, akik vagy azért kezdenek drogokat fogyasztani, mert azt önmagában élvezetesnek tartják, vagy társadalmi nyomásra, vagy mert valamilyen elfojtott vágyat elégítenek ki. Másodszor, ha az ismételt drogfogyasztás valamely külső környezeti tényezőhöz is kötődik. Harmadszor pedig, ami egyben a zsigeri tényezők elméletének igazi különlegessége, hogy ha az egyén alábecsüli a sóvárgás negatív hatásait és erejét. Tehát, akire e három tényező mindegyike illik, az nevezhető függőségre hajlamosnak a hivatkozott elmélet szerint.<sup>22</sup>

Lee N. Robins és Norman E. Zinberg az 1960-as években vietnámi veteránok körében folytatott vizsgálatokat. Kiderítették, hogy a súlyos heroin-függőként számon tartott emberek egyik napról a másikra felfüggeszthetik szerhasználati szokásukat – **amennyiben gyökeresen megváltoztatjuk az életkörülményeiket**. Más, biológiai természetű betegségekkel szemben a függők körében magasabb az „öngyógyulás” (a mindenféle kezelés nélkül a szerhasználattal felhagyók) aránya (Robinson, 1973; Zinberg, 1984).

---

<sup>22</sup> Bárki függővé válhat, aki lebecsüli ennek kockázatát. A megfigyelések és a nyilvánosságra kerülő esetek alapján: nagyot az veszít, aki nagyot is kockáztat. Nem az abszolút értelemben vett anyagi helyzete, hanem a saját anyagi adottságaihoz mért költség nagysága segít meghatározni a függést vagy annak kialakulását.

Máté Gábor a Szétfoslott elmék című munkájában (2000) a szerencsejáték függőség kialakulásának egyik fő kockázati tényezőjeként a figyelemzavart (ADD<sup>23</sup>) tekintette és a környezet agyi és személyiségfejlődésre gyakorolt hatásaira hívta fel a figyelmet. Egy későbbi munkájában, már lényegesen összetettebb problémakörként mutatja be – elsősorban drogfüggők kezelésében szerzett személyes tapasztalatai alapján – a függőség okait:

„Az addikciók tárgyát, konkrét megnyilvánulásait és súlyosságát több tényező befolyásolja – a társadalmi, politikai és gazdasági helyzet; a személyes és a családi előélet; élettani és genetikai hajlamosító faktorok -, de alapvetően minden függőség magva a spirituális üresség érzete.”(Máté, 2012. 129. oldal)

#### 4.4. AZ IZGALOM SZEREPE

Az izgalom definiálása számos irányból megközelíthető (pl. szenzoros élménykeresés – Mayer és szerzőtársai 2012. vagy Loewenstein és Willard 2000), a dolgozat szempontjából a továbbiakban azon érzelmi állapotot értjük alatta, ami befolyásolja a fogyasztó preferencia sorrendjét (preferenciarendszerét) és jóléti függvényeit. Selye János (1978) meghatározása szerint az izgalom a személy által önként vállalt, sőt kíváncsi és keresett pozitív stressz. A viselkedés megértéséhez az érzelmek és ezen belül az izgalom vizsgálatán keresztül is vezethet egy út. A szerencsejáték szenvedély gazdaságpszichológiai aspektusú vizsgálata során eljuthatunk annak felismeréséhez, hogy az addikt (függő, problematikus) viselkedés az izgalmasság megélése és reakciók szempontjából is eltér a normál szerencsejátékosétól. Míg egy örömteli játék (várakozás) esetén a „felfokozott hangulat” és a „lelkesezés” a problémamentes játékosnál rövid és „kellemes”, addig a játékszenvedély betegeknél inkább az izgatottság és a stressz elemei meghatározóak. Az érzelmi intenzitás, szenzoros élménykeresés és a motiváltság Gray-féle megközelítése alapján a szenvedélyes szerencsejáték a következményeket figyelmen kívül hagyó, impulzív viselkedésben fejeződik ki (a személy az intenzív élmények hajszolása során nincs tekintettel a társas konvenciókra) (Körmendi, 2011).

---

<sup>23</sup> Attention Deficit Disorder = figyelemzavar

A személyiségi tényezők, úgymint az impulzivitás, megküzdési stratégiák vagy az antiszociális magatartás szerepet játszanak a szerencsejáték szenvedély kialakulásában (Sinha, 2004.). Az impulzivitás szintje mindkét nemnél fontos tényező a kóros játékszenvedély kialakulása szempontjából. A férfiaknál azonban nagyobb a hajlam, mint a nőknél a szerencsejáték problémák (és a szerhasználat) tekintetében, mivel nagyobb valószínűséggel alkalmaznak megküzdési stratégiákat a nőkhez képest. Ilyen megküzdési problémákkal találkozhatunk például az élménykeresők közt, akik szintén inkább férfiak (Nower, Derevensky, és Gupta, 2004). Az impulzus kontroll zavarban szenvedőknél a stressz szintén fokozhatja a már meglévő problematikus szerencsejátékot (Lightsey és Hulsey, 2002).

Az impulzivitás és az élménykeresés korrelációját a szerencsejáték szenvedély kialakulásával Zuckerman és McDaniel mutatta ki 2003-ban.

#### *4.4.1. AZ IZGALOM, MINT JÁTÉK-MOTIVÁCIÓS TÉNYEZŐ*

1986-ban publikálta Blaszczyński szerzőtársaival azon kísérleti eredményét, mely a szerencsejátékosok és játékszenvedély betegek körében végzett vizsgálatuk alapján az endorfin szerepét igyekezett kimutatni. Az eredmények azt mutatták, hogy a vizsgált patológiás szerencsejátékosok nem különböztek kiindulási B-endorfin szintjükben a kontrollcsoporttól. De különbséget találtak a szerencsejáték típusok szerint: kiderült, hogy a lóverseny-függők jelentősen alacsonyabb kiindulási szintűek, mint a játékgéppel játszó és a kontrollcsoport.

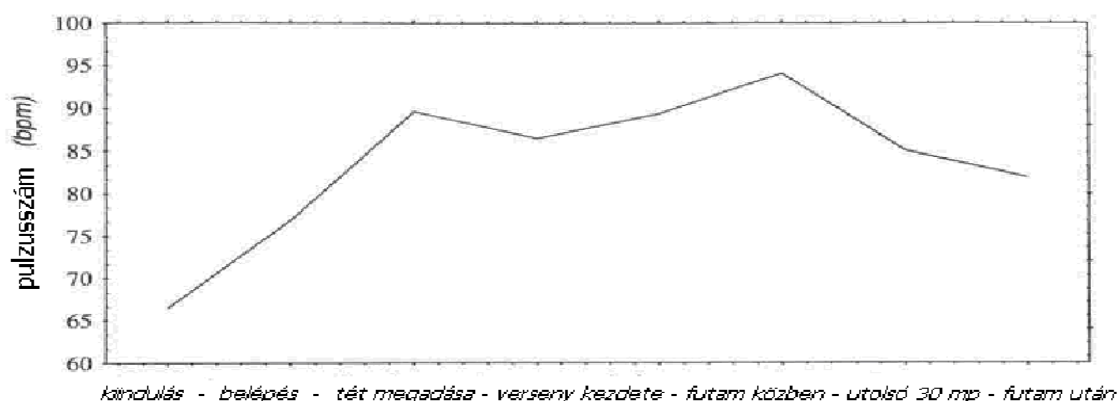
Dickerson és szerzőtársai (1987) interjúk és kérdőív segítségével a kockázatkerülés és szorongás vonatkozásában vizsgálták a szerencsejátékos magatartást. Azt találták, hogy a játékszenvedélyes viselkedés központi eleme az önkontroll kikapcsolása (megszűnése) és szignifikáns kapcsolatot mutattak ki a szenzoros élménykeresés és az unalom-érzékenység alskálákon. Az érzelmi skálán feltárt egyéni különbségek a nagyobb összegű veszteségekre adott reakciók és a problematikus szerencsejátékos viselkedés közti kapcsolatra hívták fel a figyelmet.

Máté Gábor többször hivatkozott könyvében (A sóvárgás démona) az alábbi érzelmek együttes szerepét említi:

„Az addikciók sokkal inkább szólnak a valami iránti sóvárgásról, mint az adott dolog birtoklásáról – még akkor is, ha normális emberi vágyakra emlékeztetnek...Az addikt

személy a hiány állapotának a hiánya utána sóvárog. Egy elillanó pillanatra megszabadul az üresség, az unalom, az értelmetlenség, a kínzó vágy, a kiszolgáltatottság és a fájdalom érzésétől. Szabad lesz.” (Máté, 2012. 168.oldal)

#### 4. ábra: a szerencsejáték során mért szívfrekvencia



forrás: Coventry és Norman (1997. 678.o.)

Az MRI<sup>24</sup>, CT<sup>25</sup>, PET<sup>26</sup> mérések mellett jól bevált módja az érzelmek mérésének is a szívfrekvencia rögzítése. Ennek példáját láthatjuk Norman és Coventry 1997-es mérési adatainál a 4. számú ábrán, melyen látható, hogy játék közben jelentősen megnő az izgalmi szint - amennyiben ezt a jelenséget a szívritmussal kívánjuk mérni, sőt a játék befejezését követő időszakban - 30 percben is még magasabb a normálisnál. Hivatkozott vizsgálatukba 54 főt vontak be, s bár eredeti hipotéziseiket nem sikerült alátámasztaniuk, de a mérési eredményeik mégis tanulságosak. A fenti 4. ábrán a kísérletben részt vevő 54 fő átlagértékeit láthatjuk. Két évvel később publikált kutatásukkor (ezt már Coventry nem Normannal, hanem Constable-val jegyzi, lásd. 5. ábra) 32 játék-automatával játszó nő szívfrekvencia méréseit rögzítették – a szerencsejáték eltérő fázisai alatt ( $p < 0,01$ , szórás a játék alatt 0,65, a játék után 0,73).

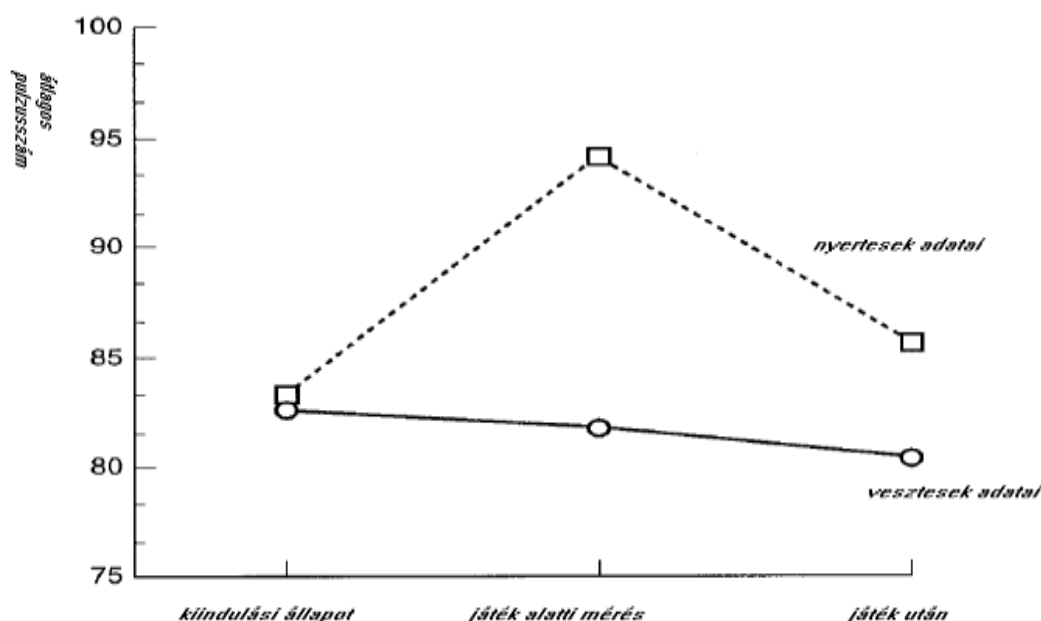
---

<sup>24</sup> Magnetic resonance imaging : mágneses magrezonancia képalkotás. A technikát elsősorban az orvosi diagnosztikában használják a test szerkezetének leképezéséhez. Emellett az agyi képalkotás területén is egyre gyakrabban alkalmazzák

<sup>25</sup> komputertomográfia: a hagyományos Röntgen-átvilágítási technika továbbfejlesztése

<sup>26</sup> pozitronemissziós tomográfia (PET) az egyik legmodernebb funkcionális képalkotó eljárás. Non-invazív eljárás, melynek segítségével háromdimenziós képet nyerhetünk a test egy adott területéről

**5. ábra: A szerencsejáték alatti átlagos pulzusszám alakulása**



forrás: Coventry és Constable (1999. 429.o.)

Az idegtudományi felfedezések alapján, a „szív” és „ész”, vagy az „érzelem” és „kognitív döntések” az egyénre vonatkoznak - a közgazdászok által alkotott hagyományos modellekbe nem helyettesíthetőek be (Loewenstein és O'Donoghue 2004, Fudenberg és Levine 2005). Ezek a viselkedési modellek azért vonzóak mégis, mert összhangban állnak hatalmas számú pszichológiai eredménnyel a viselkedésről, amit korábban nem tudtak megmagyarázni a hagyományos gazdasági modellek. Ezen felül, ezek a modellek matematikailag jól kezelhetőek, könnyebb az alkalmazhatóságuk sok gazdasági kapcsolatban... jó példái annak, hogy az idegtudományi felfedezések hogyan szolgálhatják a gazdasági kutatás (Fehr, 2005)<sup>27</sup>

Bízatóak annak a magyar kutatócsoportnak az eredményei is, amelyek az agy CBI<sup>28</sup> receptorainak kutatása terén az idegrendszer mélyszerkezetének feltárásával jó néhány neurológiai és pszichiátriai betegség megértéséhez keresi a kulcsot (Freund és munkatársai, 2003). A függőség kialakulásában lényeges a megtapasztalás: a nyeremény hatására hirtelen jött eufóriát tanulja meg az agy és a társuló külső körülményekkel összeköti. A váratlanul jött

<sup>27</sup> saját fordítás

<sup>28</sup> cannabinoid-érzékeny kötőhelyek a központi idegrendszerben

„jutalom” sokkal gyorsabb és tartósabb tanulást eredményez, mint az elvárt és megérdemelt. „Ennek az lehet az értelme, illetve evolúciós haszna, hogy ha például egy állat adott helyen váratlanul bőséges táplálékforrást fedez fel, az ide vezető útvonalat azonnal megjegyyezze. Ugyanezen agyi rendszer azonban nem tesz különbséget váratlan és váratlan között, és ezáltal a függőséghez vezető útvonalat is 'kikövezi'. Embernél ez lehet az alapja nemcsak a drog-, alkohol-, stb., hanem akár a szerencsejáték-függőségnek is: az arra hajlamosaknál elég egy váratlan nyeresemény, hogy a személy újra és újra próbálkozzon, akár a csődbe menésig is.”(in.Jakabffy, 2009.)

Az International Gaming Research Unit kutatói team eredetileg több mint 60 olyan játéktulajdonságot definiált, amelyeknek hatásuk lehet a játékosra, azonban ezeket a későbbiekben leszűkítették a legfontosabb tízre. Minden tulajdonság explicit módon definiált, melyekhez mérőskála segítségével objektív érték rendelhető. A skálák értékei konszenzusos becsléssel, az úgynevezett Delphi-módszerrel kerültek kialakításra. Egy-egy játék „izgalmasságának” – olvasatukban veszélyességének - mérésre az alábbi paramétereket alkalmazzák a játékfejlesztés, illetve a szerencsejátékot minősítő auditok<sup>29</sup> során:

- eseménygyakoriság (event frequency)
- több játék vagy többszörös tét lehetősége (multi-game or stake opportunities)
- változó vagy rögzített tétösszeg mértéke (variable or fixed stake size)
- nyeresemény-visszafizetési arány (prizeback percentage)
- főnyeresemény mértéke (jackpot size)
- nyerésközelési élmények (near win opportunities)
- játék folytonossága (continuity of play)
- játék elérhetősége (accessibility points)
- fizetőeszköz könnyedsége (currency or ease of play)
- kontroll elemek illúziója (illusion of control elements)

---

<sup>29</sup> A Nemzetközi Felelős Játékszervezési Szövetség (International Responsible Gaming Organisation, IRGO) internetes oldalán játéktervezési szempontból praktikus megoldásként kínált kockázatmérő eszköz, a Gambling Assessment Measure – Guidance about Responsible Design (GAM-GaRD) használatával lehetőség nyílik strukturált értékelési eszköz használatára a termékfejlesztési folyamatok során. A GAM-GaRD a legfrissebb kutatási eredményeket felhasználva olyan kockázatmérő eszköz, amely a gyakorlatban tesztelt és hatékornak bizonyult. Az eszköz segítségével objektíven mérhető, hogy adott, új fejlesztésű termék jelent-e kockázatot a társadalom sebezhető csoportjai számára, és amennyiben igen, akkor milyen mértékben.



Megfigyeléseink és játékfüggőkkel folytatott interjúink alapján<sup>30</sup> az azonnali, kézzelfogható nyeremény és a játék-környezet – a fentiek mellett – jelentősen befolyásolja a játék során megélt izgalmat, így a bevonódást. A sikerélmény szintén meghatározó momentum, ha nem is az első játékkal nyert a játékos, mégis „úgy emlékszik”, hogy rögtön a játék kipróbálásakor nyert, mely további játékra sarkallta. Fentiek alapján arra a következtetésre jutottunk, hogy az azonnali érzelmi bevonódás, a játék izgalmasságának megélése „szükséges feltétele” a játékszenvedély kialakulásának<sup>31</sup>. Számos vizsgálat bizonyítja, hogy a kockázatkereső magatartás, a versengés a kockázatos viselkedés erős prediktorai (Kahneman, és Tversky, 1979; Thaler, és Johnson, 1990; Horvath, és Zuckerman, 1993).

#### 4.4.2. GENERÁCIÓS KÜLÖNBSÉGEK

Az izgalom keresése, a kockázatkereső magatartás nem csak személyiségfüggő, hanem életkori sajátosságokkal is bír (Orford, 2003)<sup>32</sup>. A szerencsejáték szenvedélyes korcsoportok közül két markánsan körülírható csoport rajzolódott ki az eddigi kutatási eredmények alapján:

- 1) Serdülők körében mind a problematikus, mind a patológiás játék elterjedtebb, mint a felnőttek között. A serdülők közül 9,45% és 3,88%, míg a felnőttek körében 3,85% a problematikus és 1,6 %-os a patológiás játékszenvedély előfordulása Shaffer és munkatársainak (1999) analízise alapján. A szerencsejátékkal

---

<sup>30</sup> Különbséget találtunk a normál játszók, és a szenvedélyes szerencsejátékosok viselkedésében, amelynek gazdasági vonatkozásban az lehet a jelentősége, ha ezeket a problematikus játékosokat akár az értékesítőhelyeken, akár Internetes játékaik során sikerül megfelelő paraméterek - úgymint az izgalom - mentén beazonosítani.

<sup>31</sup> B. F. Skinner az 1950-es években már rájött arra, hogy miként lehet véletlenszerű fiziológiai megerősítések alkalmazásával „szerencsejátékos” – ahogy ő nevezte „babonás” – viselkedésformát kialakítani, galamboknál. A szerencsejátékokra motiváló, kockázatos, humán megerősítési mintázatok leírása – ebben a vonatkozásban - a szocialis tanuláselméletbe is beilleszthető. A viselkedés alakításának kulcsmeghatározója az **egymásutáni approximáció**: az összetett viselkedés az állandó, megkülönböztetett megerősítésű folyamatok eredményeképpen alakul ki. <http://mlmhogyan.com/pszichologia/tag/skinner/>

<sup>32</sup> Az University of Buffalo 2008-as kutatása szerint, mely a Journal of Gambling Studies-ban jelent meg, a fiatal korosztály ( 14-21 év közöttiek) 68%-a játszott az előző évben, és 11%-uk több mint kétszer játszott hetente. A McGill Egyetem 2007-ben számolt be a szerencsejáték egészségügyi kockázatairól - országos felmérésükben 20.739 sportoló diák vett részt. Kutatóik megállapították, hogy a férfiak 62,4%-a és a megkérdezett nők 42,8%-a állította, hogy játszottak az elmúlt évben, és közülük, a férfiak 4,3 %-át valamint a nők 0,4%-át azonosították megrögzött szerencsejátékosnak.

kapcsolatos problémák a fiúknál gyakoribban és súlyosabbak (Balázs és szerzőtársai, 2010).

Az abnormális viselkedés (pervazív zavarok) a játékosra, a családtagra és a társadalomra is hatással vannak. Például 12-24 % a kóros szerencsejátékosok körében az öngyilkossági kísérlet. A naponta 6 óránál többet a számítógép előtt töltő, tipikusan a 20 év alatti, otthon is gépet használók köréből kerülnek ki az Internet-függők. A „fiatal férfi szindróma” például a kockázat-kereső magatartásban teljesedik ki (Hoyer, 2011.), mely nem csak az alkohol- és drogfogyasztás, de a hozzájuk gyakran társuló kóros szerencsejátékos magatartásban is megnyilvánul.

***H2: A kiskorúak, a fiatal felnőtt generáció és az idősök fokozottan kitéttek a játékszenvedélynek, így körükben a veszélyeztetetti arány is magasabb.***

Jonatan Parker és szerzőtársai már több mint 10 éve kutatják a generációs különbségeket elsősorban a serdülőkorúak vonatkozásában. Valamennyi játéktípusra külön-külön lefolytatott vizsgálatuk avval a konklúzióval zárul, hogy elsősorban a serdülő 15 év körüli fiúk a legveszélyeztetettebb korcsoport, nemcsak a hagyományos szerencsejátékok, hanem az Internetes játékok, illetve az Internetes szerencsejátékok vonatkozásában is.

- 2) Mimi Larsson 2003-as empirikus vizsgálata az idősebbek bekapcsolódását kutatta az információs és kommunikációs technológiák gyakorlati alkalmazásában. Eredményei szerint, a „lassú kezdőknek” mindenekelőtt jó okra van szükségük ahhoz, hogy idejüket és pénzüket valamire fordítsák. Úgy tűnik, hogy sem a technikai „műtyürkékkel” való játék öröme vagy izgalma, sem a digitális tudásgazdaság homályos víziója nem nyújt elegendő motivációt számukra.(2003.)

A már korábban hivatkozott '87-es Dickerson kísérlet is kimutatta, hogy az unalom is szerepet játszhat egyes kóros tevékenységek folytatásában vagy kialakításában. Ez a veszély különösen fenyegeti a nyugdíjas korúakat, akiknek önálló szegmensként való megjelenésére

először az amerikai kutatók hívták fel a figyelmet<sup>33</sup> az ún. *Las Vegas-jelenség* kapcsán (McMillen, 1996; D. P. McNeilly és W. J. Burke, 2000).<sup>34</sup>

#### 4.4.3. SAJÁT KUTATÁSI EREDMÉNYEK

2011-2013 során 511 önkéntes személy töltötte ki a gambler anonimus (továbbiakban GA) 20-as tesztjét, mely a szerencsejáték szenvedély szűrését szolgálja. A kitöltés önállóan, önkéntesen és névtelenség biztosításával történt. A résztvevők mind nagykorúak (18 év felettiek), a nők aránya lényegesen nagyobb<sup>35</sup>. A GA 20 az egyik legkorábbi teszt (1.számú melléklet), melyet a kutatók a '80-as évek végén karoltak fel, elsődlegesen más játékfüggőségi mérési eredményekkel való összevetésre felhasználva. Nagy előnye, hogy csak igen-nem eldöntendő kérdésekre kell a kitöltőnek válaszolnia, ezért gyorsan kiértékelhető (és könnyen értelmezhető). Kiválasztásában nem elhanyagolható szempont volt, hogy a számos kezelési eljárás közül a Névtelen Szerencsejátékosok (GA) csoportjaiból kikerült tagok „gyógyulási” mutatói a legjobbak.

Harmadik hipotézisünk kifejtésére és vizsgálatára a 6.2.4. fejezetben térünk ki.

---

<sup>33</sup> 315 fő 65 év feletti szerencsejátékot játszóit kérdőíveztek meg a SOGS-R szűréssel, és eredményül azt állapították meg, hogy a problematikus szerencsejátékok irányában nagyobb a kitettségük, és egyúttal többféle szerencsejátékot is játszanak. A felvett minta alapján nagyobb valószínűséggel fordul elő a problematikussá váló szerencsejáték az idősebbek körében, akik a motivációkutatás során elmondták, hogy elsősorban relaxáció, az időtöltés, illetve unaloműzés céljából folytatták a szerencsejátékokat.

<sup>34</sup> Saját megfigyeléseim szintén azt támasztják alá, hogy némelyek nem tudnak szabadidejükkel jól élni, ezért is játszanak, a megkérdezett GA tagok egyöntetűen cáfolták, hogy az unalomnak bármi szerepe lenne játékfüggőségük kialakulásában.

<sup>35</sup> A kutatás eredeti célja a szerencsejáték forgalmazáshoz szükséges gépkezelői tanfolyamra jelentkezők szűrése volt (hogy olyanok ne válhassanak értékesítőivé, akik esetleg maguk problematikusak). Az összegyűjtött adatok, kérdőívek és információk azonban lehetőséget biztosítottak az alább részletezett szekunder vizsgálatra, illetve értékelésre is.

**H4: Az alkalmazott (GA20-as) teszt érzelmekre vonatkozó kérdéseire adott válaszok a függők esetében nagyobb eltérést mutatnak, mint a nem problémás játékosok esetén, azaz az érzelmi viszonyulás a szerencsejátékhoz egyúttal következtetni enged a problematikus szerencsejátékos viselkedésre (annak várható kialakulására).**

Az alkalmazott teszt sor kérdései között találunk jó néhány kérdést, amely kimondottan az érzelmekkel kapcsolatos (1.számú melléklet). Ilyen például a 15. amelyik arra keresi a választ, hogy az aggodalmak és gondok elől fordult-e a megkérdezett a szerencsejátékokhoz, illetve zavarta-e például az alvását, vagy a 18-as kérdés, amely a veszekedések, csalódások vagy a feszültség miatti játékokra kérdezik rá. A vizsgálat elsődleges célja a tanfolyamra jelentkezők szűrése volt. A jelentkezőknek csak 14%-a volt férfi, ehhez képest körükben a problémás és veszélyeztetett játékosok száma jelentősen felülreprezentált. A 2. táblázat a válaszadók nemek és besorolásuk<sup>36</sup> szerinti megoszlásukat mutatja.

**2. táblázat: Válaszadók megoszlása nemek és függőségi szintjük szerint**

		"normál" játékos	veszélyeztetett játékos	problémás játékos
férfi	fő	28	20	17
	%	43,10%	30,80%	26,20%
nő	fő	287	88	28
	%	71,20%	21,80%	6,90%
összesen	fő	315	108	45
	%	67,30%	23,10%	9,60%

saját szerkesztés

<sup>36</sup> **nem problémás**, ha csak nemleges választ adott a kérdésekre, **veszélyeztetett**, ha 1 vagy 2 kérdésre adott igenlő választ és **problémás**, ha 3 vagy annál több igenlő választ született. Az eredeti tesztek 7 vagy annál több igenlő választ esetén minősítik **függőnek** a játékost, mintánkban 10 ilyen egyént találtunk.

A kérdőívek kiértékeléséhez keresztábra elemzéseket végeztünk és az alábbi szignifikancia értékeket kaptuk (3.számú táblázat):

**3. táblázat: 511 válaszadóból érzelmi érintettsége alapján veszélyeztetett vagy problémás (fő)**

	veszélyeztetett	problémás	szignifikancia	value
gondterheltség	4	13	,000	,424
lelkiismeret-furdalás	18	19	,000	,462
visszanyerni	15	24	,097	,539
veszekedés	6	8	,000	,301
ünneplés	27	21	,000	,498

saját szerkesztés

A táblázatban az első két oszlop a játékos típus szerinti megoszlásokat és elemszámokat tartalmazza. A második oszlop a pearson-chi square szignifikancia értékei. Azért ezt a módszert alkalmaztuk, mert kategorikus változók közötti kapcsolatot vizsgálunk. Mindenütt a  $\text{sig} < 0,05$  értékek alapján a teszt nullhipotézisét - jelen esetben: a játékos „típusa” és az érzelmes kérdések között nincs kapcsolatot - elvetjük, azaz a játékos típus és az érzelmes kérdések között van kapcsolat. A negyedik oszlop a Cramer V értéke (value oszlop), a kapcsolat erősségét fejezik ki. Majdnem mindegyik esetben közepes erősségű kapcsolat mutatható ki a játékos típusa és az érzelmes kérdések között (a mutató 0,5-höz közeli értékei alapján).

A GA 20-as kérdéssorát jelentős számú, tudományos igényű kutatás is alkalmazza, mind validitása, tapasztalati adatai, mind közérthetősége okán. Elég itt utalnunk a három legtöbbet hivatkozott publikációra.<sup>37</sup>

<sup>37</sup> Lesieur és Blume: The South Oaks Gambling Screen (SaGS): A New Instrument for the Identification of Pathological Gamblers (1987); Derevensky és Gupta: Prevalence Estimates of Adolescent Gambling: A Comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J, and the GA 20 Questions (2000); Kuley és Jacobs: The relationship between dissociative-like experiences and sensation seeking among social and problem gamblers (1988)

**6. ábra: GA tesztek eredménye 2011-2013 szegedi szűrés alapján (511fő)**



saját szerkesztés

A fenti ábrából láthatjuk, hogy 2% tekinthető szerencsejáték függőnek a mintából.

67,3 % tekinthető teljes egészében – a válaszaik alapján – problémamentesnek - a szerencsejátékokhoz való viszonyulásukat tekintve. A feltett 20 kérdés közül érzelmre kérdez rá a 2. 4. 7. 8. 15. 17. 18. és 19. kérdés<sup>38</sup>. Ha a veszélyeztetett és problematikus kategóriába sorolt szereplők ezen válaszait külön is megvizsgáljuk, akkor 71 válaszadó adott igenlő választ, közülük 42 több érzelmekre vonatkozó kérdésre is. Tehát a teljes vizsgált sokaság 13,9 %-a „érintett érzelmileg”, a problematikus és veszélyeztetett válaszadók 46,4 %-a ezen kérdésekre adott válasza miatt „akadt fenn” a szűrőn.

A 4. számú tábla az első vizsgálati körben kiszűrt problematikus és veszélyeztetett szerencsejátékosok érzelmeikre vonatkozó kérdésekre adott pozitív és elutasító válaszaik alapján való elkülönítését mutatja be – az érzelmeikre vonatkozó pozitív válaszok számaival.

---

<sup>38</sup> 2. Előfordult-e valaha, hogy a játék miatt vált gondterheltté az otthoni életed? 4. Éreztél-e valamikor lelkiismeret-furdalást a játék után? 7. Vesztes után érezted-e azt, hogy minél előbb vissza kell menned, és visszanyerned, amit elvesztettél? 8. A nyeresédet követően éreztél-e erős késztetést arra, hogy minél többet visszanyerj, s még többet nyerj? 15. Játszottál-e már valaha azért, hogy így menekülj el az aggodalmaid és a gondjaid elől? 17. Zavarta-e a játék az alvásodat? 18. A veszekedések, csalódások vagy feszültségek arra késztettek-e, hogy játssz? 19. Érezted-e már azt, hogy bármi jót, ami csak ért, játékkal kellene megünnepelned?

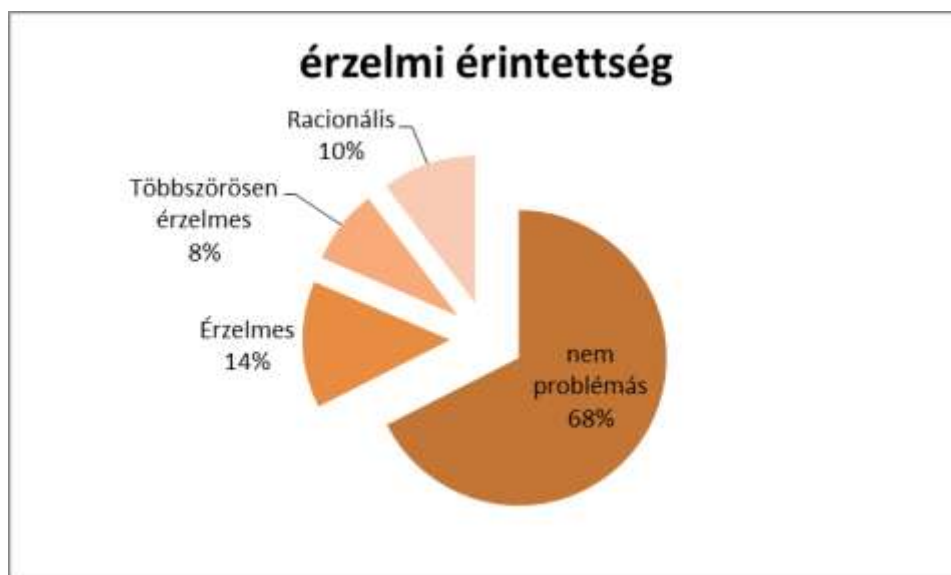
**4. táblázat: Az érzelmeire vonatkozó kérdések az alkalmazott GA tesztben**

kérdés sorszáma	témája	normál	veszélyeztetett	problémás	szignifikancia
2	gondterheltség	0	4	13	0,00
4	lelkiismeret-furdalás	0	18	18	0,00
7	visszanyerni	0	15	24	0,00
8	késztetés	0	0	1	0,01
15	menekülés	0	0	1	0,01
17	alvászavar	0	0	1	0,09
18	veszekedés	0	6	8	0,00
19	megünnepelni	0	27	21	0,00

saját szerkesztés

Fentiekben láthatjuk, hogy a visszanyerés kényszere és a lelkiismeret-furdalás fordult elő legtöbbször a veszélyeztetett és problémás kategóriákba soroltak körében, de a gondterheltség és a nyereség azonnali megünnepelésének vágya is gyakori érzés. A válaszadóink körében 10,3 % bár a problémás vagy veszélyeztetett kategóriába tartozik, de nem a fenti érzelmekre vonatkozó kérdésre adott válaszaik alapján. Ők a problémás csoportnak 34,6 %-át teszik ki.

**7. ábra: A válaszadók csoportosítása az érzelmekre vonatkozó kérdések alapján**



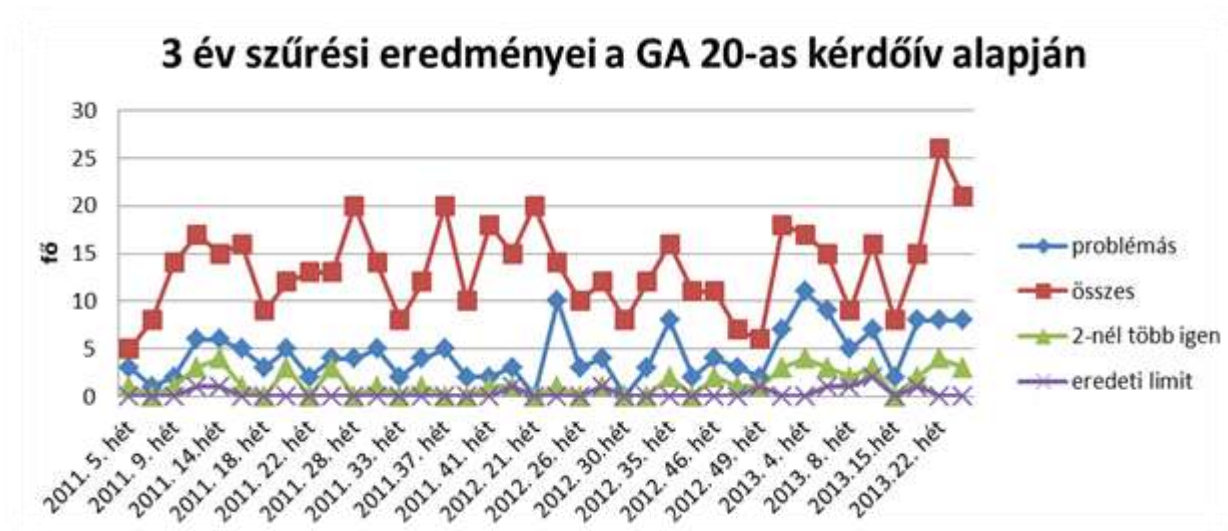
saját szerkesztés

A fenti ábrában alkalmazott kategorizálásnál alapvetően 2 csoportot különítettünk el. Nem problémásnak minősítettük azokat a válaszadókat, akik semelyik kérdésre nem adtak igenleges választ, valamennyi többi válaszadó pedig a torta másik három kategóriájába került. Ha azokra a kérdésekre adtak „igen” választ, amelyek az érzelmeikre vonatkoztak, további két

csoportra bontottuk őket. Akik csak egyetlen érzelmekre vonatkozó választ jelöltek be - mintegy 14% - „érzelmes”-nek minősítettük, és az ábrában „többszörösen érzelmes” kategóriába került az a 8 %, aki több - az érzelemre vonatkozó - kérdésre is igenlő választ adott. „Racionális”-nak neveztük azokat a veszélyeztetetteket, vagy függőket, akik viszont az igenes válaszaik közül egyetlen egyet sem ebből (az érzelmekre kérdező) kategóriából választottak.

Az értékelés során hamarabb került meghúzásra az a *függőségi indikátor*, mint amit az eredeti szerzőpáros a GA skála kimunkálása során tett. Ez valamelyest önkényesen történt, remélve azt, hogy ezáltal a skála érzékenyebbé tehető, illetve a tapasztalati mutatók alapján nagyon kevés szereplő – az első évben 3 fő, azaz 1,25% - volt csak a jelentkezők között, aki már ezt a hét pozitív állításos határt meghaladta. Vizsgálatainkat idővel folytattuk és a 2012-2013-as tesztekkel immár 511 főre bővült a teszttel szűrt jelentkezők köre. A teljes 3 éves időintervallum eredményeit mutatjuk be az alábbi, 8. ábrán. Az 511 megkérdezettből 32,9 %, mintegy 168 fő válaszolt valamely kérdésre igennel, közülük 3 vagy annál több igenlő válasz adott 52 fő (10,2%) és az eredeti limitek szerinti értékelés alapján (7-nél több igen) is találtunk sajnos 10 főt (2,0%) akik egyértelműen függők a teszteredményeik alapján.

**8. ábra: GA tesztek eredménye a 2011-2012-es és 2013-as szegedi szűrés alapján (511 fő)**



saját szerkesztés

Vizsgálatunk eredményeként megállapíthatjuk, hogy a tesztet kitöltő 511 fő 10 %-a problémás, illetve veszélyeztetett. Esetükben egy második szűrés vagy orvos-szakértői vélemény adhatna megnyugtató választ, hogy problémájuk a szerencsejátékkal kapcsolatban

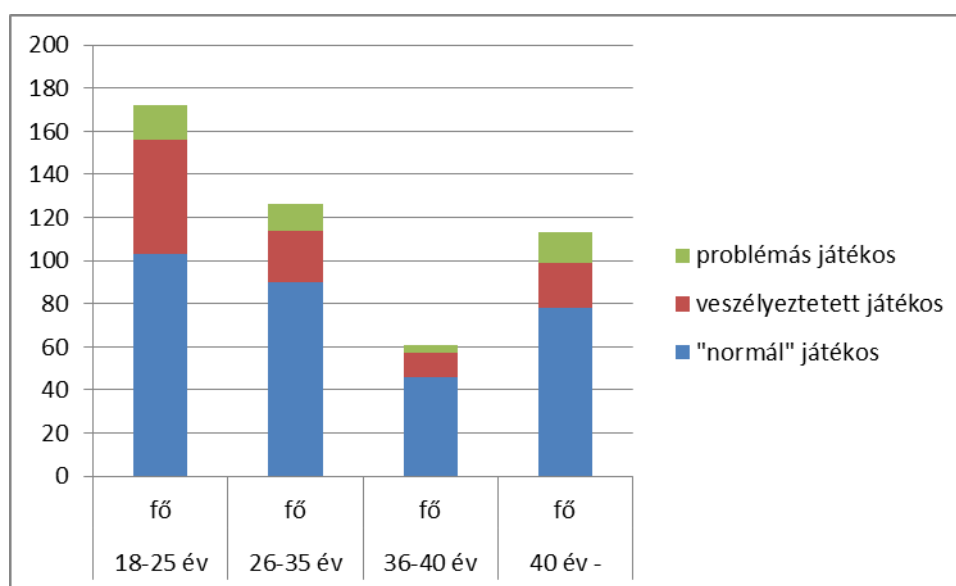


milyen mértékű és egyáltalán kezelhetnének-e szerencsejáték értékesítésére szolgáló terminált.

Ezt követően megvizsgáltuk, hogy az egyes korosztályok mintánkban mennyiben reprezentáltak és találhatunk –e eltéréseket korcsoportonként. A megkérdezettek 36,44 %-a érkezett a 18-25 éves korosztályból, szintén felülreprezentált az átlagsokasághoz képest a 26-35 éves korosztály (a jelentkezők 26,69%-a), mely a kiválasztás módjából adódott (képzés).

A korcsoportokon belüli függőségi kérdésekben a második hipotézisünkben megfogalmazott állításunk annyiban igazolódott (9. ábra), hogy *a legfiatalabbaknál fordult elő a legtöbb veszélyeztetett és a legidősebbeknél a legtöbb problémás játékos.*<sup>39</sup>

**9. ábra: Generációs különbségek kimutatása a vizsgált 511-fős GA-20 tesztek adataiból**



saját szerkesztés

Hivatkozva a Kutatópont 2012-es Felelős Játékszervezésről készített kutatására, a családtagok interjúból az alábbi következtetést vonták le a játékfüggőkre vonatkozólag: „Viselkedése alárendelődik játékszenvedélyének, nem képes uralkodni *érzelmein*, a veszteséget szélsőséges *érzelemki-törésekkel* éli meg, nyeresének pedig túlzott jelentőséget

<sup>39</sup> A korcsoportokban az átlagok nem tekinthetők azonosnak, mivel a Welch-teszt esetén a sig-érték (sig=0,099) nagyobb, mint 0,05.

tulajdonít. Az egészséges szerencsejátékos mind a veszteséget, mind pedig a nyereséget egészséges mértékletességgel, azt helyén kezelve veszi tudomásul, ezzel saját magának és környezetének is jelezve viselkedése teljes kontroll alatt tartását.” (Kutatópont, 2012; 176. oldal).

A gazdasági jelenségek nagy része nem következik az emberi psziché tulajdonságaiból és törvényszerűségeiből, ahogyan a pszichológiai jelenségek sem a biológiából. A gazdaság törvényszerűségeit a gazdaság vizsgálatából lehet megismerni, de a pszichológiából nem vezethetők le bizonyos összefüggések – igaz, ellent sem mondanak neki – Mérő László gondolatai szerint, a jelenlegi közgazdaságtani elméletek gyakran élesen ellentmondanak pszichológiai ismereteinknek, és téves előrejelzéseik sokszor ebből fakadnak. „A gazdaságot leíró modelljeinkben célszerű lehet figyelembe venni azt is, ami a szó hagyományos értelmében nem tekinthető ésszerűnek, az érzelmek logikájának ismeretében viszont igen. A közgazdaságtan egy velejéig racionális tudomány, de az is racionális, ha számolunk érzelmeink és viselkedésünk alapvetően nem racionális természetével.” (Mérő, 2010. 15.o.)

Az izgalom kérdésköre nemcsak az egyes játéktípusok veszélyességének mérhetősége miatt érdekes, hanem a játékos, fogadó oldaláról történő megközelítés esetén is, hiszen ennek egyértelmű kalibrálásával pontosabb képet kaphatunk arról, hogy ez a kevésbé racionálisnak tekinthető magatartásforma miként is alakul ki. Vizsgálatunk alapján a szerencsejáték szenvedély szempontjából érintett (problematikus vagy veszélyeztetett) kör közel fele érzelmei által determináltan sorolható ebbe a kategóriába, melyet fenti elemzésünk is igazolt.

#### 4.5. KONKLÚZIÓK

A dinamikus inkonzisztenciák függnak az előzetes izgalmi vagy stressz érzésektől. Azoknak kell megtapasztalni a legmagasabb szintű izgalmat vagy a legalacsonyabb szintű aggodást a fogadás alatt, akik a későbbi fogadásaiknál pozitívan térnek el az eredeti tervüktől (azaz leginkább, akik veszítettek az első fogadásnál) (Andrade és Iyer, 2007).

Az aszimmetrikus dinamikus inkonzisztenciák a forró-hideg empátia közti különbségből erednek<sup>40</sup> –, azaz a kimenetel utáni érzések alábecsüléséből és a homeosztatikus állapot visszaállításának szükségességéből (az első fogadás elvesztése után), ezért a résztvevőknek többet „kell” fogadniuk, mint akkor amikor „szabadon” dönthetnek.<sup>41</sup>

Ha valakit határozottan utasítanak arra, hogy kontrollálja a kimenetel utáni érzéseinek hatását, akkor a veszteség utáni pozitív eltérések csillapíthatóak, és ennek következtében az aszimmetrikus dinamikus inkonzisztencia mértéke csökkenhet, szélsőséges esetben megszűnhet. Ennek alapján igazolva látjuk Demetrovics (2010) korábban meghivatkozott állítását, amely az addikciók esetén jelentős szerepelt tulajdonít többek között az önkontrollnak.

Damasio (1991) szomatikus markerekkel<sup>42</sup> kapcsolatos szerencsejátékos kísérleteiben arra a következtetésre jutott, hogy azon tesztszemélyeknél, akiknél a másodlagos érzelmek jelei nem mutatkoznak (illetve ezek hiányoznak)<sup>43</sup>, nem viselkedtek racionálisan. Lehetséges, hogy a szomatikus markerek „feltérképezése” rávilágít az addikciós betegségre vagy már előzetesen az arra való hajlamra? Ha feltesszük, hogy vizsgálatokkal beazonosítható a szomatikus markerek korlátoltsága vagy hiánya, felmerül a kérdés: mekkora valószínűséggel fog ez az addikciós betegségekkel korrelálni? „Ennek következménye lehet egyfajta elbizonytalanodó döntési stratégia, az azonnali jutalomra való figyelmi beállítódás, és a hosszú távú következmények figyelmen kívül hagyása, amely jelentős életvezetési zavarhoz, személyiségváltozáshoz vezet. Ezek a jelenségek gyakran megfigyelhetők az addiktológiai betegek körében is: a probléma tagadása, bagatellizálása, a betegség elismerésének hiánya vagy döntéshelyzetekben az azonnali, rövid távú pozitív válasz választása (szerfogyasztás) –

---

<sup>40</sup> bővebben lsd. Loewenstein (2005): amikor az emberek egy kvázi "hideg" állapotban vannak, nem tudják értékelni, hogy a "forró" állapot befolyásolná saját preferenciáikat és viselkedésüket. A forró állapotban viszont túlbecsülik a jelenlegi preferenciák stabilitását.

<sup>41</sup> *A veszteségek hajszolása az egyik legkorábban felismerhető „tünete” a szerencsejáték szenvedély kialakulásának. Véleményem szerint nem is tünet, hanem az egyik oka a szenvedélybetegség kialakulásának.*

<sup>42</sup> testi állapotbeli változások

<sup>43</sup> Damasio feltételezése szerint az agyban létezik egy alapállapotot leíró aktivitási mintázat. Ezt az idegrendszer összeveti az adott helyzetre kialakított szomatikus visszajelzéssel, amelynek eredőjeként érzelmi állapot jelentkezik.

még ha hosszú távon ez súlyos negatív következményeket is von maga után...” (Kelemen és munkatársai, 2004. 7. oldal)

#### 4.6. A SZERENCSEJÁTÉKOS ÉRZELMEIHEZ KAPCSOLÓDÓ KÍSÉRLETEK

Iyer és Andrade (2007) egy újabb kísérlet során próbált bizonyítékokat találni az aszimmetrikus dinamikus inkonzisztenciával kapcsolatos érzések szerepére, valamint kifejezetten a veszteségek utáni pozitív érzelmi eltérésekre. Így a kísérleti folyamat nagyon hasonlított az előzőhöz a következő változtatásokkal (Gilbert és munkatársai, 2002):

- Először is egy mérő-skálát alkalmaztak, mellyel a résztvevők felét a második fogadás un. „érzelmi alapú vélemény nyilvánításra” kérték. Azt feltételezték, hogy ebben az esetben - a kontrollált állapothoz hasonlítva - a veszteségek után - az előre eltervezett fogadás mértékétől való pozitív eltérés csillapítható (visszafogható). Szintén fontos, hogy nyereség után általában nem volt lényegi eltérés érzelmi skálájukon.
- Másodszor, bevezettek egy in situ „izgalmi-idegességi skálát”, ahol a résztvevőket arra kérték, hogy folyamatosan jelentsék érzéseiket mindegyik fogadás előzetes periódusában.
- Ez a megoldás lehetővé teszi, hogy megtudjuk: az egyének fogadásainak mértékét a második fogadás esetén belsőleg facilitálja az elkövetkező izgalom vagy idegesség, avagy ez csak egy „mellékterméke” a szerencsejátékos tevékenységnek és nincs hatással a fogadásokra.

Miután a résztvevők pozitívan vagy negatívan eltértek az elő-fázisban elérttől, az izgalomnak magasabb vagy alacsonyabb szintűnek kell lennie a második fogadásban tervezetthez képest.

Bár a vizsgálati módszer a fent bemutatott kísérletekben nem teszi szükségessé, a reprezentatív mintát, ennek hiányában azonban a kapott eredmények bár a magatartás-kutatók számára relevánsak lehetnek, felvethetik a kérdést: az egyetemisták a legmegfelelőbb „vizsgálati alanyok”? Fontos szempont, hogy az alanyok nem a saját pénzüket kockáztatták, ez pedig a döntési mechanizmusukat érdemben befolyásolhatta. Bármely pénzben játszott szerencsejáték esetén szignifikáns különbség mutatkozik attól függően, hogy az egyének saját pénzüket teszik fel a játék során vagy „könnyen jött” forintokat kockáztatnak. Ez az eltérés a nyeremények visszajátszása és a saját kereset eljátszása közt is megfigyelhető, sőt a

patológiás játékfüggők és a normál játékosok között is különbözőség mutatkozik döntéseikben.

Rachel Barkan és társai (2005) kísérletükben bizonyítják a dinamikus inkonzisztenciát, mint „elfogultságot” a későbbi tervezés során: a döntéshozók nem követték tervüket csupán azért, mert a tapasztalt eredmények eltértek attól, amelyekre a terv alapján számítottak volna. Pontosabban, miután megismerték a nyereségüket egy kísérleti szerencsejáték során, a döntéshozók elutasították a második szerencsejátékot. A másik mintában a veszteségek hatását vizsgálták. Megállapításuk szerint a kezdeti eredmények módosítják a további tervezett választásokat, és tapasztalataikat integrálják további döntéseikbe. A kísérletük hipotézise szerint, az előzetesen elért eredmények a tervezési szakaszban csökkentik, míg a dinamikus inkonzisztencia növeli az eredetileg tervezetthez képest a játékra szánt összegeket. A hivatkozott kísérlet alapján levont következtetés szerint, a megtervezett döntésekben az előzetes eredmények indukálják a dinamikus inkonzisztenciát, mely fennáll mindkét feltétel (nyereség-veszteség) esetén. Ezzel egy alternatív magyarázatot adnak a dinamikus inkonzisztenciákra, és kapcsolatot találnak a becsült és a tényleges preferenciák között.

***Összességében megállapíthatjuk,*** hogy az aszimmetrikus dinamikus inkonzisztenciák jól megfigyelhetők és tanulmányozhatóak a szerencsejátékos tevékenységben. Mindez kiemelkedő lehetőséget kínál arra, hogy jobban megértsük a fogadói magatartás „deformitását”, különös tekintettel arra az esetre, ha ez már túlzott szerencsejátékhoz és addikciós problémákhoz vezet. Fentiek alapján érthetővé válhatott, hogy miért játszanak egyre többet a vesztesek, mint ahogyan eredetileg eltervezték, illetve, hogy az eredeti (első) fogadási eredmény hogyan befolyásolja a másodikat. A szubjektív valószínűségek változása alapvetően befolyásolja, hogy mire és mennyit fog fogadni a játékos.

Bebizonyosodott Andrade és Iyer (2007) kísérletei által, hogy a tervezési fázisban az emberek alábecsülik, hogy a negatív érzések mennyibe befolyásolják őket a jövőbeli cselekedeteikben (döntéseikben), kvázi „mennyibe fog ez nekik kerülni”.

A játékszenvedély mérésére, szűrésére egyre több és egyre kifinomultabb módszer áll rendelkezésre. Az összevethetőséget a nemzetközi adatokkal vagy saját korábbi országos mérési eredményekkel nagyban megkönnyíti, ha a leggyakrabban használt mérőeszközöket alkalmazzuk. Figyelembe véve, hogy a legtöbb értékelő kritika is ezeket a mérőeszközöket

éri, az eredmények számbavételénél természetesen erre is gondolunk. A prevalencia ismeretében, valamint az attitűd kutatások nyomán a figyelmet a megelőzésre és a veszélyeztetett korcsoportokra szeretnénk felhívni. Mivel a szerencsejáték szenvedélyből eredő károk elsősorban társadalmi (továbbá egyéni és családi) szinten jelentkeznek, míg a kutatás-finanszírozás és a kezelés viszont költségvetési szinten, ezért nem is szerencsés összevetni a két eltérő tételt. Tudomásul kell azonban vennünk, hogy valós és egyre nagyobb mérvű veszélyről van szó, mely egyre több embert érint az életmód-változásból (szabadidő felhasználása) és az egyre diverzifikáltabb szerencsejátékos szórakozási lehetőségekből adódóan. Az internetes játéklehetőségek eleve magukban hordozzák azt az ellentmondást, hogy míg elvileg Magyarországon kiskorúak nem játszhatnak szerencsejátékot, a netes felhasználók aránya az új generációban a legjelentősebb (Griffiths, 2002). Másrészt a szerencsejátékok „előtt” azon közösségi játékok sorával ismerkedik meg az ifjúság, mely a számítógép monitora elé vonzza (és ott is tartja) őket. Ez az ellentmondás is rávilágít a szabályozási környezet feladatára és jelentőségére.

2012-ben a Szerencsejáték ZRT megbízást adott a Kutatópont Kft-nek, hogy felelős játékszervezése vonatkozásában a játékosai vélekedését, játécai ismertségét és a játékos szokásokat pontosabban megismerje. Ennek az igen körültekintő elemzésnek – mely 4000 ember telefonos és internetes megkérdezésén alapul<sup>44</sup> - egyik vizsgálati területe a szerencsejáték függők és családjaik attitűd kutatása. A kutatás során a lakossági célcsoportok véleményét és attitűdjeit fókuszcsoporthoz és mélyinterjúk moderálása útján mérték fel. Értelmezésükben az attitűdkutatás az alábbi kérdésekre keresi a választ:

- mihez hasonló jellegű probléma a játékfüggőség;
- kinek a felelőssége a megelőzés, illetve a játékszenvedély kialakulása és

---

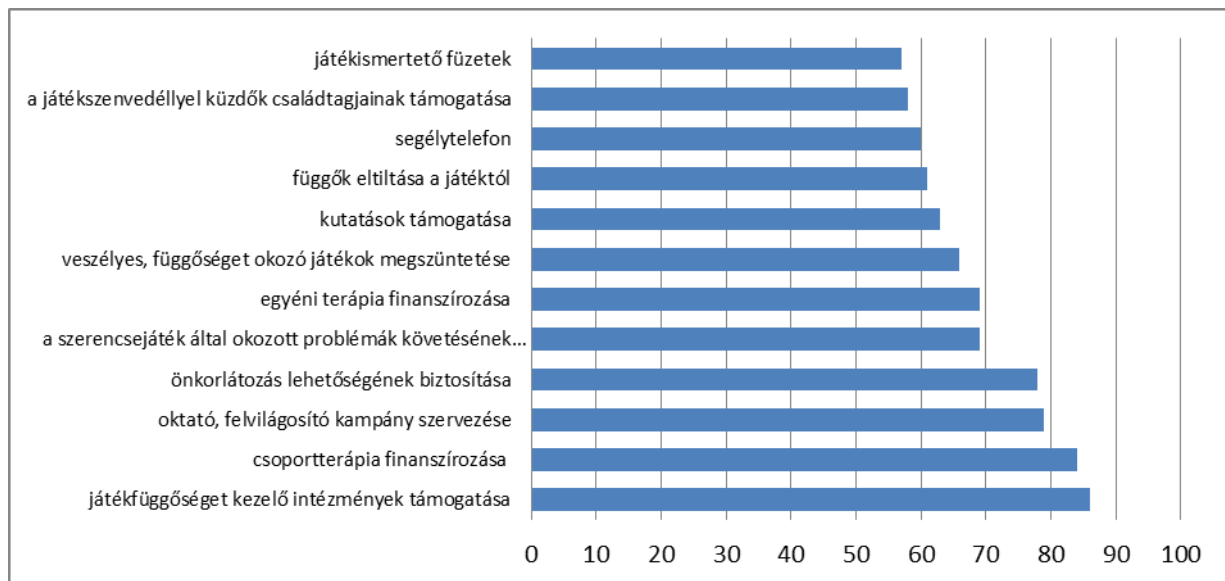
<sup>44</sup> Kutatásuk kvantitatív részének alapját egy 4000 fős on-line+telefonos hibrid kérdőíves kutatás jelentette. A kvantitatív kutatás alapmintája a magyar lakosságra reprezentatív, amelyet a kutatás második fázisában a szerencsejáték függőségben érintettek, illetve a 15-17 évesek célcsoport mintáival egészít ki. A kvalitatív kutatás során fókuszcsoporthoz beszélgetéseket tartottak 18 éven aluliak, játékfüggők illetve játékfüggők családtagjainak részvételével és interjúkat is készítettek 18 éven aluliakkal, játékfüggőkkel illetve játékfüggők családtagjaival, Gamblers Anonymus tagjaival, szakpszichológusokkal, orvosokkal (összesen 15 interjú készült).

Az attitűdalapú szegmentáció során a klaszteranalízis segítségével eredményül kapott megoldások közül a válaszadók három szegmensbe besoroló megoldást találtak a legalkalmasabbnak, amely a lakosságot Elutasítónak, Nyereményorientáltnak, és Potenciális szerencsejátékosnak nevezett csoportokba sorolta be.

- milyen módon kellene a játékszervezőnek segítséget nyújtani.

Álláspontunk szerint az attitűd inkább a komplex mentális állapotot érintő meggyőződések és érzelmek és értékek összessége. Így fentebb hivatkozott vizsgálati kérdések csupán a vélekedésekre terjednek ki, figyelmen kívül hagyva a játékszenvedélyhez kapcsolódó érzelmeket és orientációt.

**10. ábra: Segítségnyújtási módok és azok hasznosságának megítélése a Kutatópont Kft. felmérése szerint (N= 354) 2012. (15-17 évesekre reprezentatív minta, %-ban)**



forrás: Kutatópont jelentés 2012. 119.oldal saját szerkesztés

A következő fejezetben a játékszenvedély mérésével foglalkozunk az érintettek számát és a felnőtt lakosság körében való előfordulásuk gyakoriságát illetően. Lényeges azonban előzetesen megemlítenünk, hogy már annak meghatározásai is szükséges, hogy mit mérünk, milyen mérőszámokat használunk és milyen mérési módszereket alkalmazunk. A különböző indexek, abszolút értékek és relatív mutatók tengerében kiindulási alapul olyan egyszerű kérdéseket veszünk számba, mint hányan érintettek ma Magyarországon a játékszenvedélyben, ez a felnőtt lakosság mekkora hányadát jelenti. Kitérünk a játékosok attitűdjeinek vizsgálatára és a problematikus vagy még csak veszélyeztetett csoportok meghatározásának és jellemzőinek alapjaira. A játékszenvedély mérése azonban nem csak a játékos oldaláról közelíthető meg, hanem a játék potenciális veszélyességének mérése

oldaláról is, ez utóbbira utaltunk már a 4.4.1. fejezetben és térünk még vissza prevenciós szempontból a 9.5. fejezetben az AsTERiG bemutatása révén.

## 5. A JÁTÉKSZENVEDÉLY MÉRÉSE ÉS SZÚRÉSE

A szerencsejáték szenvedélyre vonatkozó kutatásokat nem csak módszertani szempontok alapján csoportosíthatjuk. Ma Magyarországon vagy marketinges piackutatási módszerekkel vagy szociológiai felmérésekkel találkozhatunk. Egyre bőségebb a tesztek és kérdőívek tárháza, melyből a kutató kedvére választhat, de a vizsgálati módszer szintén befolyásolja az optimális eszköz kiválasztását.

### **K2: Mely mérőeszközök bizonyulnak hatékonyak és alkalmazhatónak vizsgálati területeink esetén?**

Az eljárások nagy része, amelyeket jelenleg a szerencsejáték függőség illetve a kóros játékszenvedély mérésére, előfordulási arányának megállapítására használnak, pszichiátriai klinikai vizsgálatokon alapulnak. A DSM-IV (az Amerikai Pszichiátriai Társaság diagnosztikai és statisztikai kézikönyve - negyedik kiadás) kritériumok pszichiáterek szakvéleménye alapján, klinikai vizsgálatokra alapozva készült. Folyamatban van a DSM V. kiadása, mely még árnyaltabb diagnosztizálást tesz lehetővé. Shaffer és munkatársai(1996) a „*disordered gambling*” kifejezést vezette be a „problem gambling” helyett a szerencsejátékhoz kapcsolódó valamennyi probléma körülhatárolására, a kóros játékszenvedély mellett a szubklinikai eseteket is beleértve (Shaffer, H. J., és Martin, R. J., 2011).

A játékszenvedély beazonosításának mind szociális, mind orvosi értelemben számos nehézsége adódik (alábbi alfejezetben részletezem). A függő eleinte még saját családjá előtt is titkolja tevékenysége kóros voltát, főként azért mert a saját maga számára is bagatellizálja (tagadja). A szerencsejáték eladói (gépkézelők) mellett leginkább azok a barátok vehetik észre idejekorán a problémát, akikkel a játékfüggő szabadidejét tölti (Csorba, 2012).



## 5.1. A JÁTÉKSZENVEDÉLY FELISMERÉSÉNEK NEHÉZSÉGEI

A problematikussá váló játék felismerése nem orvosi értelemben jelent nehézséget, hiszen a diagnosztikai kritériumok egyértelműen meghatározzák, hogy mikor válik kórossá a játékos (részletezve lsd. 6.2.3. fejezet). Pontosabb a „beismerés” kifejezés lenne, azaz az érintett önértékelése és annak belátása, hogy játékszokásai „már nem egészségesek”.

A szenvedély betegek saját bevallásuk szerint csak nagyon ritka esetben fordulnak szakemberhez vagy önsegítő csoporthoz, annak ellenére, ha már a problémájukkal tisztában vannak. Viszont az érintettek jelentős része jelentős időbeli késéssel jut csak el a felismerésig.

Külföldön már fejlesztés alatt állnak olyan viszonylag rövid és gyors tesztek, melyek révén a betegség kiszűrhető, felismerhető, és amelyek akár az alapellátásban is felhasználhatók. Erre azonban hazánkban még várni kell.

Talán még azelőtt, hogy a függő játékos saját maga ráébredne problémájára<sup>45</sup> – a környezete, családtagjai, partnere érzékeli a veszélyt. A kiszolgáló személyzet – szelvény-eladók, automata-üzemeltetők, játékszervezők, fogadó irodában dolgozók, sorsjegyárosok, stb. – veheti észre idejekorán, hogy az illető túl gyakran, túl sokat és túl vehemensen foglalkozik a szerencsejátékkal. Ez persze, csak a törzsjátékosok – az azonos helyen játszóknak esetén mondható el, de ha az érintett gyakran váltogatja a szerencsejátékos tevékenysége helyszíneit, az értékesítő sem ismeri fel a kialakuló gondot. Míg az alkohol- vagy drogfüggőség kialakulása esetén a fogyasztó egyértelműen tisztában van azzal, hogy milyen gyakran és mennyit fogyasztott, a szerencsejátékos attól, hogy naponta játszik, vagy egyre többet költ játékra, még korántsem érzékeli és értékeli úgy, hogy függővé vált (Németh, Csorba és Tóth, 2005).

---

<sup>45</sup> A **betegségtudat jelentőségét** és a játékos magatartás változásában betöltött szerepét nem vizsgáltam, a korábbi megfigyelések meglehetősen hosszú (5-7 év) tudatosodási időintervallumról számolnak be. Mivel a betegségtudatnak is lehetnek érdekes magatartás-gazdaságtani konnotációi, ennek kutatása a jövőben – nem csupán a szenvedélyes szerencsejátékosok esetén – izgalmas kutatási kérdés lehet.

### 5.1.1. ELŐZMÉNYEK

A játékszenvedély mérésére vonatkozó szakirodalom meglehetősen szerteágazó, néhány meghatározó jelentőségű kutatóját a 3. számú táblázatban emeltük ki. Lényeges megemlítenünk, hogy a teljes népességen belüli felmérések egészen más kutatói kört mozgattak meg, mint a kísérleti vizsgálatok, vagy éppen a speciális társadalmi réteget célzó kutatások. Ezért az egyes aspektusokra kitérő fejezetek elején igyekeztünk az előzetes kutatások megemlítésével és bemutatásával kezdeni.

A magyar szakirodalomban Demetrovics Zsolt és szerzőtársai, öt megelőzően pedig dr. Németh Attila publikált magyar nyelven a játékszenvedély problematikájára vonatkozóan (lásd például Demetrovics Zsolt, Balázs Hedvig, Kun Bernadette, 2009 és Németh Attila, Csorba Csilla, Tóth András, 2005). Mellettük mindenképp szükséges megemlíteni Szikszai Petronellát és Csorba Csillát, akik terapeuta munkásságuk révén váltak közzismertté az érintettek és a játékszenvedéllyel foglalkozók körében.

Ha a nemzetközi szakirodalmat vesszük górcső alá, már korábbi keltezésű publikációkkal találkozhatunk mind a mérés, mind a csoportosítás vonatkozásában, közülük többen a játékszenvedély betegek **kiszűrésére** módszertanilag keresték a választ (5.táblázat).

**5. táblázat: Játékszenvedély előfordulás vizsgálati módszerek<sup>46</sup>**

Kutató, publikáló	Téma, mérési eszköz	évjárat
Ursua és Uribe Larrea	Gamblers Anonymous Húsz Kérdése (GA-20)	1998.
Lesieur and Blume	South Oaks Gambling Screen (SOGS)  Volberg és Steadman (1988)	1987.
Ladouceur és munkatársai		2000.
Battersby és munkatársai		2002.
Dickerson és munkatársai		1996.

<sup>46</sup> a jelölések, rövidítések jegyzéke a 12. fejezetben

Griffiths Sharpe (2002) Blaszczynski (2000)	Comprehensive Model	1999.
Fisher	DSM-IV-MR-J (fiatalkorúakra átalakított változat)	2000.
Rossen	Diagnosztikai és statisztikai kézikönyv: Mentális zavarok, 4. kiadás (DSM-IV)	2001.
Derevensky  (Youth Gambling: Centre for Gambling Studies, Auckland)	Massachusetts Gambling Screen (MAGS)	2000.
Centre for Gambling Research (ANU)	Canadian Problem Gambling Index (CPGI)	2003.
Centre for Gambling Research (ANU)	The Victorian Gambling Screen	2003.
Wiebe és munkatársai	South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents (SOGS-RA)	2000.

Forrás: FaHCSIA47 (saját szerkesztés)

### 5.1.2. A SZERENCSEJÁTÉK FÜGGŐSÉG ELŐFORDULÁSA

2012 májusában jelent meg Robert J. Williams és munkatársai összefoglaló munkája „The population prevalence of problem gambling: methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends” címen (Williams et al, 2012). Kutatásuk elsődleges célja az volt, hogy egységesítsék a szerencsejáték függőség előfordulási aránya (azaz prevalencia) mérésének módszertanát, így megkönnyítve a különböző

<sup>47</sup> Department of Families, Housing, Community Services and Indigenous Affairs

[http://www.fahcsia.gov.au/sa/gamblingdrugs/pubs/youth\\_gambling/Pages/measuring\\_prob\\_gambling.aspx](http://www.fahcsia.gov.au/sa/gamblingdrugs/pubs/youth_gambling/Pages/measuring_prob_gambling.aspx)

letöltés ideje: 2010. 10.11.

módszerek közötti összehasonlítást, valamint a korábbi kutatási eredmények időbeli összevetését. Az első lépésük ebben a folyamatban az általuk fellelt összes publikált és nem publikált tanulmány azonosítása és összegyűjtése volt, a problémás szerencsejátékosok előfordulási arányára vonatkozólag. Összesen 202 vizsgálatot<sup>48</sup> elemeztek, melyek 1975. és 2012. között születtek. Így ma ez a könyv tekinthető a prevalencia tanulmányokat eddig leginkább teljes gyűjteményének a problémás szerencsejátékosok száma mérését illetően. Ezen túlmenően a problémás szerencsejáték kutatásokat demográfiai, karakterológiai, környezeti és szerencsejáték fajták alapján is összekötik. Második lépésben a megismert tanulmányokban fellelt módszertani különbségek következményeit vizsgálták: mind az alkalmazott mérőeszközök, mind az értékelésekhez használt időkeret, a vizsgálati sokaság jellemzői és a felmérés módszerei tekintetében. Végezetül a beazonosított tényezőket súlyozták.

Mint a 11. ábrából is látható, a vizsgált jelentések közül a kanadai 4,1 %-os előfordulási gyakoriság a legkiemelkedőbb<sup>49</sup>. Ennek oka elsődlegesen az alkalmazott mérőeszköz (CPGI) érzékenysége és a különböző vizsgálatok alkalmával eltérő pontozási küszöbérték. Ez utóbbi azt jelenti, hogy azonos tesztet alkalmazva a kutatók nem minden esetben ugyanannál a pontszámnál „húzták meg a határt”, hogy kit tekintenek függőnek és kit veszélyeztetettnek. A klaszteranalízis során magunk is tapasztaltuk, hogy a vizsgálati elemszám függvényében eltérő, hogy három vagy négy csoport kialakítása vezet közel homogén részhalmazokhoz. Igazodva a nemzetközi gyakorlathoz, 3 csoport kialakítását tartottuk indokoltnak (függő, veszélyeztetett, problémamentes), melyet az SPSS klaszterek mérésére használt Silhouette mérőszám<sup>50</sup> értékei is igazoltak (a különböző dimenziójú – értelmes – megoldások során 0,3-0,4 közötti).

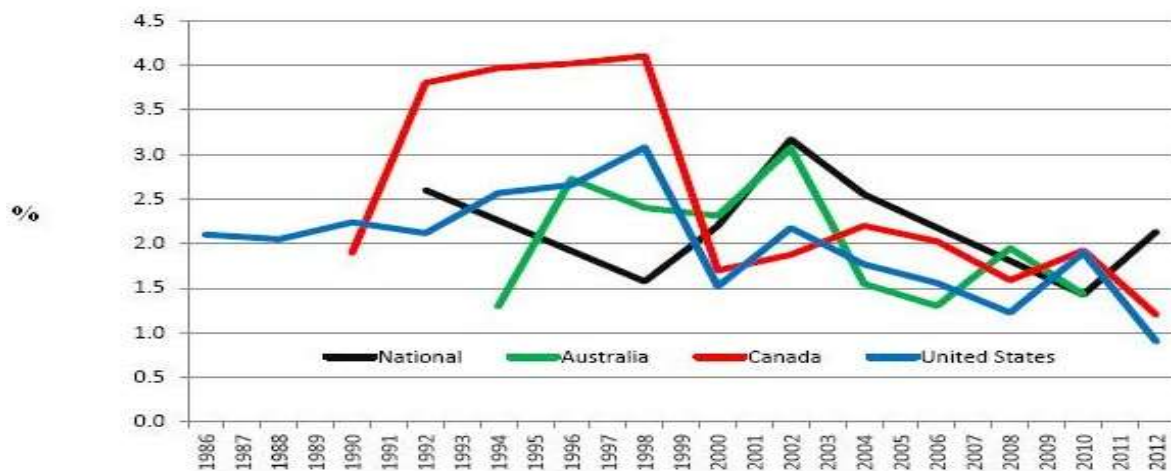
---

<sup>48</sup> ebből 68 nemzetközi (belga, brazil, finn, svéd, francia, német, dán, stb.), 27 ausztrál, 40 kanadai, és 67 Egyesült Államokban végzett vizsgálat

<sup>49</sup> A standardizált problémás szerencsejátékos ráták 0,8%-tól (Ontario 2008-ban) 6,5%-ig (New Brunswick-ban 1996-ban) terjednek. Az átlagos arány az összes kanadai tartományra 2,4%. (Williams et al, 2012; 42.oldal)

<sup>50</sup> A Silhouette a klaszteranalízis grafikus ábrázolását szolgáló validált eljárás, Peter J. Rousseeuw 1986-ban

**11. ábra: Sztenderdizált prevalencia mutató alakulása négy területen 1986 és 2012. között (%)**



forrás: Williams et al (2012; 54. oldal)

Hasonlóképpen jártunk el saját kutatásainknál, amikor a SOSG<sup>51</sup> elnevezésű mérőeszközt választottuk. Azért esett erre a választásunk, mert az egyik **legkorábbi** mérési eszköz, és validitását tekintve is jó eredményeket tudhat magáénak és a nemzetközi összehasonlítást is lehetővé teszi - nem is beszélve az évtizedes adatok idősoros elemzésének lehetőségéről. Wiebe és szerzőtársai is ezt a tesztet fejlesztették tovább saját speciális célcsoportjuk (ifjúsági) vizsgálatához, míg Fischernél is továbbfejlesztésről – nem önálló új eszközről – beszélhetünk. Valamennyi – az 5. táblázatban – felsorolt szűrőteszt között találunk átfedést, melyre konkrét példát a 6. számú táblázatban mutatunk be.

A szerencsejáték szenvedély előfordulási gyakoriságának mérése azért fontos, mert a lakosság körében egy időben jelentkező problematikus szerencsejátékosok száma lényegesen eltérő mind demográfiailag, mind földrajzilag. Ennek az aránynak az ismerete ugyanakkor lehetővé teszi tendenciák felismerését. Az előfordulások időbeli változása jelezheti, hogy fokozni kell a prevenciós lépéseket. Az előfordulási arány az egyes populációkban szintén jelzi, hogy melyek azok a demográfiai csoportok, melyeket a megelőzés érdekében érdemes megcélozni. Például a nagyobb előfordulás a fiatalok körében már korábbi felmérések által is bizonyított (Gupta és Derevensky 1998; Shaffer és munkatársai 1999). Ennek tudatában különböző prevenciós programokat lehet kidolgozni annak a célcsoportnak, ahol jelentősebb a kockázat.

<sup>51</sup> South Oaks Gambling Screen: dél-oaks-i szerencsejáték indikátor

A problematikus szerencsejáték, azaz a szerencsejátékhoz kapcsolódó addiktív viselkedés - egy sokkal összetettebb és tartósabb betegség, mint eredetileg<sup>52</sup> meghatározták (LaPlante és munkatársai. 2008).

## 5.2. A JÁTÉKSZENVEDÉLY MÉRÉSI LEHETŐSÉGEI

Ebben a fejezetben kísérletet teszünk a tudományos igényű munkák számbavételére, melyek a szerencsejáték szenvedély betegek kiszűrésére és átlag illetve speciális populációkban történő előfordulásának gyakorisági mérésére szolgálnak. Ezt megelőzően röviden összefoglaljuk a leggyakrabban megjelenő – és szakmailag elfogadott – játékszenvedélyes csoportosításokat, definíciókat, megkülönböztetéseket. Célunk, a játékszenvedély elterjedtségére, jellemzőire, az időbeli változások tendenciáira, a veszélyeztetettek körének feltérképezésére, és a magatartással kapcsolatos attitűdök vizsgálatára vonatkozó mérési eszközök<sup>53</sup> és kutatási módszerek bemutatása. Számba vesszük a mérésre rendelkezésre álló közvetett és közvetlen eszközöket, becslési eljárásokat, valamint az alkalmazott indikátorokkal kapcsolatos érvényességi és megbízhatósági problémákat.

Végezetül két önálló saját kutatásunk eredményeit mutatjuk be. Az első kutatás dél-magyarországi átlag populációra vonatkozik, mely során 16 kérdéses szűrő-kérdőívvel mértük fel 506 fő játékszokásait arra vonatkozólag, hogy mennyiben tekinthetőek veszélyeztetettnek vagy játékfüggőnek (5.2.4. fejezet). A második vizsgálatunk szintén dél-magyarországi területen üzemelő lottózókban készült és a játékosok attitűdjeit veti össze a nemzetközi kutatási eredményekkel (5.4. fejezet).

---

<sup>52</sup> Am. Psychiatr. Assoc. 2000, Gamblers Anonymous 2010, Natl. Coun. Problem Gambl. 2010

<sup>53</sup> A szerencsejáték függő magatartás szűrésére hivatott kérdőívek bemutatása kapcsán fontos leszögeznünk, hogy ezek a mérőeszközök biztosan nem alkalmasak pszichiátriai diagnózis felállítására, kimondható, hogy szerencsejáték függő az, akit a pszichiáter annak minősít (diagnosztizál). A standardizált mérőeszközök legfeljebb a veszélyeztetettség bizonyos hibaszázalékú jelzésére alkalmasak, diagnózisra önmagukban nem.

### 5.2.1. SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN

A SOGS (South Oaks Gambling Screen)-t<sup>54</sup>, az Egyesült Államokban a Dél-Oaks-i Kórházban fejlesztették ki, ahol alkohol, drog- és szerencsejáték-problémákkal küzdőket kezelnek (3. számú melléklet). A kérdőív továbbfejlesztett változatai, mint például a SOGS-RA (Átdolgozott Serdülő) és a NODS (NORC DSM Screen for Gambling Problems, National Opinion Research Centre at the University of Chicago) ugyanezen klinikai elvekre, és a DSM kritériumokra épül. Van azonban néhány különbség ezek között a tesztek között - a SOGS-RA-nak, például az a funkciója, hogy a serdülőkorúak körében mérje a szerencsejáték-függőket.

A SOGS volt messze a legelterjedtebb módszer a szerencsejáték problémákkal foglalkozó szakirodalomban, mind a klinikai populációk, mind a lakosság körében végzett kutatások esetén (Tárki, 2009). Ennek számos oka van. Először is, a közelmúltig ez volt az egyetlen szerencsejáték függőséget mérő eszköz, mely megfelelően hitelesített volt és a megbízhatósága is tesztelt (Shaffer és munkatársai. 1997). Mivel a SOGS közismertsége és használata folyamatosan nőtt, ezért egyre nehezebb más eszköz használata, mert az előfordulási vizsgálatok esetén a kereszt-összehasonlíthatóság fontos, és közös mérési eszközre van szükség annak érdekében, hogy az eredményeket összevethessük.

A SOGS 20 kérdésből álló, kérdésenként 2 válaszlehetőséget kínáló kérdőív. A "igen" válaszok száma jelzi a problémát: három-négy pozitív válaszu elem esetén tekinthető kóros szerencsejáték függőnek a válaszadó, míg ha az "igen" válaszok száma öt vagy ennél több, kóros játékszenvedélyesről beszélhetünk (Volberg és Steadman, 1988). A standard kérdőív a szerencsejátékos szokásai és költési gyakorisága (valamint annak pénzbeli nagysága) mellett több kérdésben is kitér a környezeti jelzésekre.

A SOGS mérést ma már széles körben használják a szerencsejáték kutatók, valamint a klinikusok. Lesieur (1994) tanulmánya publikálásakor még csak öt országban használták ezt az eszközt (Kanada, USA, Spanyolország, Új-Zéland és Ausztrália). Shaffer és társai (1996)

---

<sup>54</sup> A leíró kutatások közé sorolt quasi „alapkutatás” legismertebb eszközét a SOGS kérdőívet alkalmaztuk a 6. fejezetben bemutatott börtönkutatásunk során, mely elsődlegesen az érintettek kiválasztását célozza meg. Segítségével a vizsgált populációban meghatározhatjuk, hogy kit tekinthetünk veszélyeztetettnek, játékfüggőnek vagy patológiás (kóros) szerencsejátékosnak.

meta-analízis vizsgálata azt mutatja, 120 kutatásból 55,1% használt SOGS vagy SOGS származékos kérdőívet, mint például a SOGS-RA (serdülő korúak vizsgálatára).

A SOGS-ra alapozott kutatásokkal szembeni leggyakoribb kritikai észrevétel, hogy klinikai környezetben fejlesztették ki, és mégis az általános populációs vizsgálatokhoz használják (Lesieur és Blume, 1993). Culleton (1989) szerint ez a fajta szűrővizsgálat a teljes lakosság körében végzett felmérésnek nem megfelelő módja, nem kellően pontos, mivel igen alacsony az előfordulási arány a lakosság körében. Culleton és más kutatók úgy vélik, hogy a SOGS, ha a lakossági felmérésekhez használják, téves eredményre vezet (Culleton, 1989; Abbott és Volberg, 1992; és Dickerson, 1993)<sup>55</sup>.

Másrészt, azt is megállapították, hogy a SOGS a szerencsejáték problémák elterjedtségére vonatkozó felmérésére nem alkalmas, mivel a kezeltek körében nem kell mintát venni az ilyen típusú felmérésekhez (Lesieur, 1994; Volberg és Boles, 1995). Ugyanakkor a kóros szerencsejátékos valószínűleg otthonában elutasítja, hogy részt vegyen egy telefonos felmérésen, amely általános Észak-Amerikában a lakossági felmérések során. Számos tanulmány arra utalt, hogy azok, akiket kábítószer vagy alkohol problémák miatt kezelnek (Gambino, Fitzgerald, Shaffer és Renner, 1993; Rosenthal, 1992; Lesieur, Blume és Zoppa, 1986) és a börtönökben lévők (Templer, Kaiser és Siscoe, 1993) sokkal nagyobb valószínűséggel számolnak be szerencsejáték problémáiról, mint az általános lakossági felmérések esetén. Más kutatások azt mutatják, hogy a serdülők nagyobb valószínűséggel számolnak be szerencsejáték-problémáikról, mint a felnőttek (Shaffer és Hall, 1996; Wallisch, 1993; Ladouceur és Mireault, 1988; Lesieur és Klein, 1987). Jellemzően ezek a vizsgálatok külön készülnek felnőttekre és külön serdülőkre vonatkozóan, és nem vizsgálják az előfordulási arányt olyan mintán, amely magában foglalja mindkét csoportot.

A SOGS kérdőíveket többször felülvizsgálták, hogy megfeleljen a fenti kritériumoknak is. Például a South-Oaks-Átdolgozott Serdülő (SOGS-RA) kérdőív annak érdekében készült, hogy pontosabb mércéje legyen a serdülők szerencsejátékos problémájának. A kérdések megfogalmazását és a pontozást kiigazították (például: hitelfelvételre vonatkozó kérdések), hogy a szerencsejáték tevékenységre és a viselkedésben megnyilvánuló jelekre helyezték a hangsúlyt. Ez a változat is kielégítően tesztelt a megbízhatóság és az érvényesség tekintetében

---

<sup>55</sup> Például a hitelfelvételre vonatkozó kérdések (a SOGS tartalmaz néhány kérdést a különböző forrásokból származó hitelfelveletről) olyan egyéneket is kiszűrnek, akik csak alkalmi játékosok.



(Winters, Stinchfield és Fulkerson, 1993). Míg az bebizonyosodott, hogy a pszichometrikus skála megfelelő serdülő fiúkra vonatkozóan, annak megfelelosége serdülő lányokra nem nyert bizonyítást, mivel alacsony a nők aránya a súlyos szerencsejátékos problémákkal bírók esetén (Winters és munkatársai. 1993).

A közelmúltban a DSM-IV kritériumaihoz igazított SOGS váltotta fel a korábbi eszközt, mint a szerencsejáték problémák standardizált mérési módja. A kóros vagy problematikus szerencsejátékos mérés alapja öt vagy több kritérium jelenléte a 11-ből, ekkor tekinthető valaki kóros játékszenvedély betegnek. A DSM kritériumok kevésbé összpontosítanak a szerencsejáték pénzügyi vonatkozásaira, mint a SOGS, és koncentráltabbak a kontrollvesztési szempontok. Mivel a vizsgálat a viselkedésre fókuszál, az eredmény árnyaltabb képet ad a szerencsejáték problémákról. A végeredmény egy „konzervatív becslés” a szerencsejáték problémákra. A DSM-IV –et az USA-ban és Kanadában 1993 és 1997 között (Shaffer és munkatársai., 1997), egyre gyakrabban használják. Ha a vizsgálati feltételek azonosak, a választott módszer megfelelosége inkább függ a kutatóktól és az érintett célcsoportoktól.

#### 5.2.2. TOVÁBBI TESZTEK – ÖSSZEVETÉS A SOGS-VAL

Korántsem lenne teljes a kép, ha nem tennék említést a szintén gyakran alkalmazott **CPGI** (Canadian Problem Gambling Index) tesztről (Ferris és Wynne, 2001). A kérdőívet a 4. számú mellékletben csatolom. Összevetésemet a 4. számú táblázat szemlélteti. Alapvető hasonlóság közöttük, hogy mindkettő a szerencsejátékos szokásokra kérdez rá, és mint a 6. táblázatban is látszik, vannak teljesen megegyező kérdések. Ugyanakkor a CPGI csak 9 kérdést tartalmaz, melyekre a soha, ritkán, gyakran, mindig válaszok közül választhat a kitöltő, míg a SOGS 12 eldöntendő (igen-nem) kérdését 2 többválaszos kérdés zárja.

#### 6. táblázat: CPGI teszt összevetése azonosság szempontjából a SOGS kérdőívvel

SOGS kontra CPGI	Azonosságok a két kérdéssor között
Az elmúlt 12 hónapban, ha játszott, visszament másnap, hogy megpróbálja visszaszerezni az elvesztett pénzt?	<b>SOGS1 = CPGI4</b>

Érezte az elmúlt 12 hónapban, hogy talán problémája van a szerencsejátékkal kapcsolatban?	<b>SOGS3 = CPGI9</b>
Az elmúlt 12 hónapban, az emberek bírálták Önt a fogadásai miatt – független attól, hogy igazuk volt-e?	<b>SOGS5 = CPGI8</b>
Az elmúlt 12 hónapban érezte magát bűnösnek, azért hogy játszik?	<b>SOGS6 = CPGI2</b>

forrás: Saját szerkesztés

Mint a fentiekből is kitűnik a CPGI kérdéssorozatnak összeállításakor támaszkodtak a SOGS kérdéseire, de azt jelentősen módosították, illetve kiegészítették a vizsgálati szempontoknak megfelelően. A legnagyobb horderejű európai felmérést közel 10.000-es mintán az angol National Centre for Social Research (2007) készítette, szerencsejátékos témában először 1999-ben, ekkor még a problematikus játékosok felmérését a SOGS alapján végezték, míg 2007-es riportjuk során – a korábbi kritikák miatt – a CPGI továbbfejlesztett változatát (PGSI) használták. A **PGSI**<sup>56</sup> erőteljesebben koncentrál a kóros szerencsejáték miatti károkra és következményekre, míg a DSM IV inkább a pszichológiai motivációra helyezi a hangsúlyt. A PGSI-t Wynne és munkatársai fejlesztették ki.

A fent bemutatott mérések alapvetően 3 vagy 4 kategóriába sorolják az alanyokat. Akik 0 vagy minimális pontot érnek el a „nem problematikus” kategóriába kerülnek, ezt mint fentebb is láthattuk átlag populációban, lakossági felmérések alapján 90-98%-a a megkérdezetteknek. A „köztes” kategóriába a veszélyeztetettek vagy problematikusak (some problem) kerülnek, akik pontszámaik alapján (például: SOGS 2-4 pont, CPGI 5-8 pont) annak határmezsgyéjén mozognak, hogy életvitelüket lényegesen és meghatározóan befolyásolja a szerencsejáték. Végezetül a 4. csoport (SOGS esetén 3.) a „patológiás” vagy kóros játékfüggők (probable pathological gambler) kerülnek, akik a tesztek érzékenységétől függően kezelésre szorulnak, illetve a DSM IV alapján is függőnek tekinthetők.

---

<sup>56</sup> Problem Gambling Severity Index: szintén 9 kérdésből áll, minden kérdésre 4 válasz közül választhat a kitöltő: 1 pont: „soha”, 2 pont: „néha”, 3 ponton ér a „gyakran” és 4-et a „mindig” válasz. Ezek alapján 0-tól 27 pont érhető el a kiértékelés során. Ha már 1-2 pontot elér a kérdőív, a játékos „alacsony kockázatú játékos” besorolást kap, míg a 3-7 pont közöttiek a „közepes kockázatúak”, amely kérdőíveken 8 pont feletti az értékelés a megadott válaszok alapján, „problémás” minősítést kap a válaszadó.

Az egyes mérőeszközök megbízhatósága és érzékenysége minden vizsgálat kritikus pontja. Szintén a legtöbbet ellenőrzött és keresztvizsgálatoknak kitett rendszer a SOGS és a DSM IV. Problémát nem csak az jelenthet, hogy az egyik szűrés által problematikusnak ítélt játékost vajon a másik szűrővel is annak találjuk-e (ebből a szempontból a fent említett két kérdőív összevetését a következő 5. számú táblázat szemlélteti), hanem az is, hogy egyébként nem problematikus egyedek ne „akadjanak fenn”, mintha problematikusak lennének. Sproston és munkatársai (2000) kutatása szerint csaknem kétharmada (64%) azoknak, akiket problematikus szerencsejátékosnak találtak a DSM-IV szerint, szintén problematikus szerencsejátékos a SOGS alapján. Mivel a SOGS magasabb előfordulási gyakoriságot adott, mint a DSM-IV, azt várnánk, hogy nagyobb arányban legyenek azok az embereknek (56%), akik problematikus szerencsejátékosok a DSM-IV szerint. "Ezzel szemben, több mint egyharmada (36%), azoknak akik a problematikus szerencsejátékosok a DSM-IV szerint, nem minősültek problematikusnak a SOGS méréssel. Ez arra utal, hogy nem egyszerű a helyzet, a SOGS kisebb érzékenységgel a szerencsejáték függőség méréséhez, mint a DSM-IV "(Sproston és munkatársai, 2000. 52. o.).

**7. táblázat: a PGSI összevetése a DSM IV kritériumaival**

	DSM IV nem problematikus	DSM IV problematikus
SOSG nem problematikus	n.é.	36,00%
SOGS problematikus	56,00%	64,00%

Forrás: Sproston és munkatársai, 2000. 52. o

### 5.2.3. A BWIN ÉS A HARVARD MEDICAL SCHOOL KÖZÖS KUTATÁSI PROGRAMJA

A Bwin<sup>57</sup> a Harvard Medical School<sup>58</sup> (továbbiakban: HMS) közreműködésével egy kutatási programot hozott létre, amelynek célja, hogy megbízható információval szolgáljon a

---

<sup>57</sup> a legnagyobb európai online (internetes) sportfogadás és szerencsejáték szolgáltató cég

potenciális játék-függő beteg játéktípusára vonatkozóan, másrészt pedig megfelelő megelőző óvintézkedéseket tegyen. Elsődlegesen ezek az óvintézkedések a játékfüggőség megelőzését szolgálják. Másodlagos cél a korai intervenció, tehát a játékosok feltűnő viselkedésének korai észrevételezése, amely lehetőséget nyújt a lehetőleg egyéni és a szituációnak megfelelő intézkedésekkel való reagálásra. A programnak tehát nem csak az a célja, hogy a kóros játékfüggő beteget a további játékban megakadályozza, hanem ezen túlmenően megpróbálja tudatosítani a játékosban a fennálló problémát, és egyben segítséget is kíván nyújtani a szakszerű kezelés lehetőségeiről - információk közzétételével (magyarázó, prevenciós és kezelésre vonatkozó kutatások). A három évre kitűzött tudományos projekthez a bwin 1,4 millió euróval járul hozzá (bwin.com).

E kérdőív felhasználásával, névtelenül és önkéntesen, több mint egy éves (2009. szeptember 1-től 2011. január 24-ig) felmérésem során 506 személy vállalta a kérdőív kitöltését. Ez idő alatt 544 fő jelentkezett tanfolyamainkra, azaz 93 %-uk kitöltötte a kérdőívet (5. melléklet).

Közülük azonban csak 15 % a férfi, a munkakörből adódóan, inkább a női foglalkoztatás jellemző (terminálkezelő eladók). A korcsoportonkénti és iskolai végzettség szerinti megoszlásukat a 12. ábra szemlélteti.

#### 5.2.4. SAJÁT PREVALENCIA KUTATÁS BEMUTATÁSA

Mint arra már fentebb kitértünk, a leíró kutatások leggyakoribb kérdése: mennyien vannak adott területen, adott időben a teljes lakosság körében a játékfüggők? Feltételeztük, hogy saját

---

<sup>58</sup> a Harvard Medical School partnere, a Cambridge Health Alliance Függőségi Osztálya (Division on Addictions, DOA) 2005 óta folyamatosan végez kutatásokat a bwin-nel (jelentős angol internetes szerencsejáték szervező cég) együttműködve, melyek a sportfogadás, kaszinó, póker és online játék közbeni viselkedést vizsgálják. A kutatások tudományos elemzése és eredményei paradigmaváltást eredményeztek a függőséggel kapcsolatos kutatásban. A kutatások különleges mivoltát Howard J. Shaffer, Ph.D., Harvard Medical School partnere, a Cambridge Health Alliance professzora, a Függőségi Osztály igazgatója fémjelzi. Az általuk kimunkált önkitöltős gyorsteszt az Amerikai Pszichiátriai Társaság diagnosztikai és statisztikai kézikönyve (DSM-IV) kritériumaira és a BNO 10-re épül. Az Egészségügyi Világszervezet (WHO) Nemzetközi Composite Diagnostic Interview (CIDI) egy teljesen strukturált interjú a mentális zavarok vizsgálatára. Epidemiológiai és kultúraközi vizsgálatokra, valamint a klinikai és kutatási célokra használható. (WHO CIDI, 1990.) A CIDI segítségével vizsgálható pl.: a mentális zavarok prevalenciája; Részletesebben lásd még: [http://www.hcp.med.harvard.edu/wmhcid/about.php#jump2\\_c](http://www.hcp.med.harvard.edu/wmhcid/about.php#jump2_c)

mérési eredményeink a HMS tesztjével, hasonló eredményekre vezet, mint a korábbi magyarországi előfordulási arányt mérő kutatások (Ipsos, Társi, Kutatópont).

## 12. ábra: A vizsgálatban részt vettek demográfiai összetétele



saját szerkesztés

A válaszadók túlnyomó többsége érettségivel rendelkezik, átlagéletkoruk a férfiak esetében 24,5 év, a nőknél 33 év. A Harvard Medical School kérdőívére azért esett a választásunk, mert könnyen elérhető és szabadon felhasználható, valamint a kitöltése néhány perc alatt megoldható. Nemzetközileg elismert szakértőgárda validálta és kimondottan a játékszenvedély kiszűrésére fejlesztették ki. 16 eldöntendő kérdést tartalmaz, melyek részben egybeesnek a gambler anonim 20-as tesztjével.

A kérdőív 16 kérdéséből már egyetlen igen válasz esetén is felmerül, hogy a válaszadónak problémája lehet a szerencsejátékokkal. Így a teljes vizsgált populációból 12,25% minősült további vizsgálatra érdemesnek (veszélyeztetettnek illetve problematikusnak). **3,16 %** esetén viszont több válaszuk is abba az irányba billentette a mérleget, hogy problematikusak, mivel több kérdésre is igennel feleltek (8. táblázat). Az 5-20 fős csoportokban 18 év feletti, nagyobb arányban nőkből álló (85,5%), on line gépkezelői tanfolyamra<sup>59</sup> jelentkezők voltak. A tesztek kitöltése önkéntes volt és biztosítottuk az anonimitást<sup>60</sup>.

<sup>59</sup> Ezt a tanfolyamot kell elvégezni azoknak, akik munkájuk során szerencsejáték hagyományos forgalmazásához szükséges gépet akarnak kezelni, akár postai alkalmazottként, akár szerencsejáték forgalmazó vállalkozó alkalmazottjaként.

<sup>60</sup> mivel a tanfolyamot az érdekelteknek el kellett végezniük, ezért a válaszadás formailag tekinthető önkéntesnek, de ténylegesen vélhetően úgy az érintettek, hogy kötelező.

8. táblázat: Saját kutatás a HMS kérdőív felhasználásával

Mikor készült a teszt	problémás	összes kitöltő az adott évben	részarány	göngyölített részarány az adott évben	1-nél több igen
2009	22	123	17,89%	17,89%	1
2010	34	354	9,60%	9,60%	11
2011	6	29	20,69%	20,69%	4
<b>összesen</b>	<b>62</b>	<b>506</b>	<b>12,25%</b>	<b>12,25%</b>	<b>16</b>

saját szerkesztés

A 13. ábra szemlélteti, hogy mely vizsgálati időszakokban és milyen arányban találtunk a tanfolyamon részt vettek között a teszt alapján problematikus játékost. Ezek alapján megállapíthatjuk, hogy a vizsgálatba bevont 30 tanfolyamból csupán 5 alkalommal nem volt senki, akit érdemes lett volna alaposabb szűrésnek alávetni. Az esetek többségében (25 tanfolyami héten) szerencsejátékos szokásai tekintetében minimum veszélyeztetettnek tekinthető, de 12 alkalommal kimondottan problémás személy került a vizsgálati körbe.

13. ábra: Saját kutatás a HMS kérdőív felhasználásával – eredmények

problematicus szerencsejátékos tesztek feldolgozott adatai



saját szerkesztés

A kapott eredmény mindenképp aggodalomra ad okot, hiszen mind a nemzetközi adatoknál (0,8-1,5%), mind az országos reprezentatív felméréshez képest (1,2%) magasabb arányt kaptunk (3,16%). Különösen elgondolkodtató, hogy jelen esetben kizárólag olyan személyek voltak a vizsgálat alanyai, akik életük során, mint értékesítők a szerencsejátékkal közelebbi kapcsolatba kerülnek. Éppen az ő feladatuk lenne, hogy esetenként felismerjék a problematikus játékost és a felelős játékszervezés elveinek megfelelően cselekedjenek. Ha egy veszélyeztetett vagy függő személyt bízunk meg egy szerencsejátékos terminál kezelésével, aki esetenként „kettesben” van ezzel a géppel, éppen olyan, mintha egy alkoholistát állítanánk be a bárpult mögé kiszolgálni.

***H9: Magasabb a játékfüggők és veszélyeztetettek száma, mint az a korábbi kutatásokban kimutatott, azaz a játékszenvedély betegek száma a legutóbbi mért értékekhez képest is nőtt.***

Vizsgálati eredményeinket igazolja a Kutatópont Kft. 2012. szeptemberi jelentése, mely a CPGI kritériumai szerint vizsgálta a kérdést a magyar lakosság körében és arra jutottak, hogy a társadalom 40 százaléka számít nem problémás szerencsejátékosnak, 18 százalék alacsony rizikófaktorú, 10 százalék mérsékelt rizikófaktorú szerencsejátékos, három százalék pedig függőnek tekinthető, ami egyértelmű növekményt jelent 2009 óta (Kutatópont, 2012.).

Ebben az alfejezetben a Harvard Medical School által kifejlesztett és a nemzetközi sportfogadás-szervezők által előszeretettel használt önkitöltős tesztek (506 válasz) 3 év alatt összegyűjtött adatait értékeltük. A 4. fejezetünkben viszont a Gambler Anonimus 20-as tesztjével gyűjtött adatokat mutattuk be (ott akkor az érzelmek szerepének kimutatását szolgálta). Mivel kutatásaink során ugyanazzal a mintavételi eljárással dolgoztunk, mindkét adatgyűjtés 3 éves időintervallumot ölelt fel és a válaszadók száma is nagyságrendileg megegyezik, adódott a lehetőség, hogy a kétféle mérőeszköz eredményeit összevessük.

**9. táblázat: Az alkalmazott tesztek eredményei**

alkalmazott teszt	HMS	GA_20
vizsgálati időszak	2009-2010-2011	2011-2012-2013
mintaszám	506	511
talált függő <sup>61</sup>	16	10
veszélyeztetett	46	168
problémamentes	444	333

saját szerkesztés

A vizsgálatok hat éve alatt az alkalmazott tesztek prediktív ereje nem igazolódott. A kiszűrt „vélt játékfüggő” személyek eddig nem estek a gyakorlatban túlzott játékba. Az első három év kutatásait követően azért is váltottunk a Gambler Anonymus 20-as kérdéssorára, mert előbbi (HMS) validitására nem találtunk megnyugtató vizsgálatokat. Összességében a HMS tesztora alapján 3,2 % függő és 9 % veszélyeztetett, a GA 20-as tesztjével pedig 1,95% függő és 32,9% veszélyeztetett szereplőt találtunk<sup>62</sup>.

### 5.3. ATTITÚDKUTATÁSOK

Az attitűd értelmezhető egyrészt, mint az egyén vélekedésének függvénye<sup>63</sup> – esetünkben pl. a szerencsejátékok hasznosságáról/károosságáról -, másrészt a társas viselkedés belső irányítója (hajtóerő, motiváció, késztetés). „Több mint száz különböző attitűddefiníció áttekintése után Allport (1935) úgy találta, hogy a legtöbb kutató alapvetően megegyezik abban, hogy az attitűd tanult predispozíció valamely tárggyal vagy tárgyakkal egy

<sup>61</sup> az eredeti kritériumrendszer és besorolási skálák alapján

<sup>62</sup> A GA 20-as tesztje különböző országokban végzett kutatásban is megfelelő validitást és reliabilitást mutatott (Gambino és Lesieur, 2006). A kérdőív magyarra fordítása során néhány kérdés esetében kisebb változtatások történtek annak érdekében, hogy a tételek megfeleljenek a magyarországi viszonyoknak, ezek azonban nem befolyásolták azt a húsz kérdést, amelyek alapján a problémás és patológiás játékszenvedély becslése történik. A mérőeszköz Cronbach-alfa értéke, hazai, normál populációs felnőtt mintán magas belső konzisztenciára utalt ( $\alpha=0,82$ ) (Paksi és mtsai, 2009), s a kérdőív jó alkalmazhatóságát későbbi hazai kutatások is megerősítették (Gyollai és mtsai, 2011). A SOGS 20 tételének mindegyikére, a válaszkategóriák megfelelő kódolása révén 0 vagy 1 pontot lehet kapni, így a skálán maximálisan 20 pont érhető el.

<sup>63</sup> a szociálpszichológusok egy része szerint nem vélekedés, hanem - az attitűd definícióját kiterjesztve - magában foglalja mind az affektív, mind a kognitív, mind a konatív alkotóelemeket.



osztályával szembeni válaszreakció következetesen kedvező vagy kedvezőtlen módját illetően.”(Lengyel, 1997)

A vizsgálatok önálló szegmensét képezik az attitűdkutatások<sup>64</sup>, ahol is azt vizsgálják, hogy az egyének viselkedése milyen kognitív és érzelmi tényezők hatására alakul. Jelenleg még az is vitatott, hogy az attitűdkutatások és attitűdskálák alkalmasak-e egyáltalán az attitűd mérésére (mivel a kapott eredmények nem egyértelműen tudtak kapcsolatot kimutatni a viselkedéssel).

Saját eredményeink bemutatása előtt áttekintjük a nemzetközi kutatások néhány eredményét.

Oh és Hsu (2001) a szerencsejátékosok viselkedését telefonon 2700 véletlenszerűen kiválasztott potenciális résztvevő vizsgálatával kezdte. Azonosították "a jelenlegi játékosokat" (akik arról számoltak be, hogy játszottak az elmúlt 12 hónapban), majd közülük szisztematikus valószínűségi mintavétellel a szerzők azonosítottak 485 iowai szerencsejátékost, akik beleegyeztek, hogy részt vesznek a vizsgálatban. Számukra kérdőíveket postáztak. A játékosokat a kétfázisú felmérésben való közreműködésre 100 \$-os nyeremény lehetőségével ösztönözték. Az első szakaszban egy kérdőívet kellett önállóan kitölteniük, mely a múltbeli szerencsejátékos magatartásukra, szokásaikra, társadalmi normáikra, viselkedésükre (azaz a költségeik, önkontroll, stb.), és a viselkedési szándékaikra vonatkozott; 352 (73%) magánszemély küldte vissza a kérdőívet. A kutatók a visszaküldőknek egy második kérdőívet is kiküldtek, de csak két hónappal később, hogy rögzíthessék a változtatásokat a szerencsejátékosok viselkedését és attitűdjeit illetően. 226 (64%; 145 nő) válasz érkezett a második kérdőívekből vissza. Oh és Hsu három kérdéskört vizsgált: (1) a múltbeli magatartás, szándékok, attitűdök képesek-e a jövőbeli viselkedést önmagukban megjósolni, (2) képes-e a múltbeli viselkedési szándék, a társadalmi normák, és az észlelt önkontroll előre jelezni a viselkedést (3) ezen tényezők (múltbeli magatartás, szokások, társadalmi normák és az észlelt önkontroll) között milyen kapcsolat áll fenn? A szerzők az összes tényező közötti kapcsolatot statisztikailag szignifikánsnak találták.

---

<sup>64</sup> Az attitűd tapasztalat révén szerveződött mentális és idegi készenléti állapot, mely irányító vagy dinamikus – késztető, mozgósító hatást gyakorol az egyén reagálására mindazon tárgyak és helyzetek irányában, amelyekre az attitűd vonatkozik.(Allport,1935) Attitűd meghatározások továbbá például Cohen 1960, Gerard 1965, Landy 1966. in Fishbein: Az attitűd és a viselkedés predikciója (Lengyel, 1997)

Modelljük előrejelzése pontos volt, kivéve a költésre vonatkozó viselkedési szándékot. A múltbeli viselkedés és a viselkedési szándék is közvetlen pozitív kapcsolatban volt a tényleges viselkedéssel. A múltbeli magatartás, attitűd, a társadalmi normák ismerete, és az önkontroll közvetlen pozitív kapcsolatban volt a viselkedési szándékkal. A tényezők közötti kapcsolat alacsony vagy közepes volt. Véleményem szerint a fenti vizsgálat elfogadhatóságát megkérdőjelezi a szűk mintavétel (térben) és a női dominancia a válaszadók nemét illetően.

„A rossz és az üresség érzetének kiküszöbölésére tett erőfeszítések azok, amelyeket az addikt személy olyan sziszifuszi szenvedésként él meg, mintha a Grand Canyont kellene betemetnie egy ásóval. Sokkal jobban járna mindenki, ha az erre fecsérelt energiát saját egészséges testi és szellemi épülésünkre, értelmes célokra és a szeretteinkre fordítanánk.”(Máté, 2012. 322.oldal)

Nem érheti kritika Sproston és szerzőtársait a minta méretét illetően, hiszen 2000-ben végzett angol kutatásuk során több mint 5.300 embert vizsgáltak meg szerencsejátékos szokásaik és attitűdjeik alapján. Megállapították, hogy az attitűdökre vonatkozó megnyilatkozások eltérőek a SOSG és a DSM-IV mentén beazonosított függők esetében és, hogy az átlagos értékektől való eltérés a problémás játékosok esetén jóval nagyobb – a szerencsejátékokhoz való „hozzaállás” vonatkozásában, mint a normál játékosoknál (Sproston és munkatársai, 2000). Ezek az angol kutatások rendszeresek és önálló eszközök kidolgozásától sem idegenkednek. Orford és szerzőtársai (köztük Sproston is) 2007-ben megismételt kutatásuk során önálló attitűd tesztet dolgoztak ki (ATGS<sup>65</sup> néven), a megkérdezett 8880 fő – többek között – a szerencsejátékokhoz való hozzáállásáról is nyilatkozott. A 14 tételes kérdőív alapján az alábbi következtetéseket vonták le:

- A szerencsejátékról alkotott vélemény átlagban negatívnak nevezhető, pontosabban a 14-ből 12 kérdés esetén volt negatív a válasz. Tehát az általános vélemény az, hogy a szerencsejáték mind az egyének, mind a társadalom számára összességében inkább káros, mint hasznos, így terjedése nem támogatandó.
- A 14 kérdésből a két előbb említett kivétel (melyekre a szerencsejáték szempontjából pozitív választ adtak) egyike az volt, miszerint az egyéneknek joga van a játékhoz, a másik pedig az, hogy elutasították a játék teljes betiltását.

---

<sup>65</sup> Attitudes Towards Gambling Scale

- A szerencsejátékról a legjobb véleménnyel a következő csoportok voltak: a 35 év alattiak, az alkoholt gyakran fogyasztók, a megelőző évben több mint négy féle szerencsejátékot játszó, vagy az előző héten háromnál többfélét játszó, valamint azok, akik valamely meghatározás szerint játékfüggőnek számítanak.
- A legrosszabb véleménnyel a következők voltak: 55 év feletti, özvegyek, az önmagukat ázsiai, ázsiai brit, vagy az „egyéb” etnikumba sorolók, a szerencsejátékot nem játszó, valamint azok, akiknek közeli rokona vagy valamely szülője játékfüggő.

#### 5.4. SAJÁT ATTITÚD KUTATÁS

A fent hivatkozott kutatócsoport<sup>66</sup> a brit Szerencsejáték Felügyelet megbízásából (egyébként törvényi kötelezettségüknek eleget téve) 2010-ben is megvizsgálta Nagy Britanniában a lakosság szerencsejáték „fogyasztási” szokásait és attitűdjeit. Ez utóbbi kutatássorozatban összesen 7756 embert vizsgáltak. Az attitűd vizsgálatoknál a 2007-ben kidolgozott ATGS 8-as attitűd skálát (ld. 8. számú melléklet) alkalmazták. Az alkalmazott attitűd-skála jellegzetessége, hogy a 8 válasz közül 4 pozitív és 4 negatív. A pozitív válaszok között említhetjük, pl. hogy a „legtöbb ember ésszel játszik”, a negatív válaszok között pedig olyan lehetőségek szerepelnek, mint például a szerencsejáték teljes tiltása, vagy hogy túl sok a válaszadó véleménye szerint a szerencsejáték lehetőség napjainkban. Így tehát a 8 kérdésre 1-től 5-ös skálán tudja a válaszadó önállóan az egyetértését vagy a határozott elzárkózását értékelni. Mivel a határozott egyet nem értés 1 pontot ér, a nagyon egyetértő válasz pedig 5-öt, ebből kifolyólag 24-es az átlag értéke a skálának. Vizsgálhatjuk, hogy akár a nemek szerint, akár a függők, illetve a veszélyeztetett, és a normál játékosok között találunk-e különbséget a vélekedésüket illetően.

Ezt a mérőeszközt vettük alapul 2011. júniusi részkutatásunknál, amikor 65 játékost kérdeztünk meg szegedi, tótkomlói és szolnoki lottózókban. A válaszadás önkéntes volt és a kérdőívek kitöltését is önállóan végezték, melyben a szerencsejátékokkal kapcsolatos véleményüket 5-ös Likert-skálán<sup>67</sup> kellett megadniuk.

---

<sup>66</sup> Heather Wardle, Alison Moody, Suzanne Spence, Jim Orford, Rachel Volberg, Dhriti Jotangia, Mark Griffiths, David Hussey és Fiona Dobbie

<sup>67</sup> Egy általános eszköze az attitűd mérésének a Likert-skála, ahol egy állítással való egyetértés mértékét, vagy egy vélemény helyeslését kell a válaszadónak kifejeznie. A vizsgálatban részt vevő személyeknek a vizsgálat

### H5: A szerencsejátékkal kapcsolatos attitűd pozitív és korcsoportonként eltérő.

A „pozitív additűd” jelen esetben azt jelenti, hogy a megkérdezettek inkább *kedvelik* a szerencsejátékokat, mint nem és *inkább hasznosnak* tartják, mint ártalmasnak.

#### 5.4.1. A VÁLASZADÓK JELLEMZŐI

A megkérdezettek 52,3 %-a volt nő, maradéktalanul 55-en töltötték ki a tesztet. Az alapadatokat megvizsgálva egy válaszadó kérdőívet kellett kizárnunk a részletes adatelemzésből a hiányos kitöltés miatt, még egyet pedig az adott válaszok alapján minősítettünk értékelhetetlennek. A teljes adatállomány demográfiai összetételét az alábbi táblázat szemlélteti.

**10. táblázat: A lottózói attitűdkutatásunk válaszadóinak összetétele (fő)**

Nem			
Nő		Férfi	
34		31	
Kor			
18-25	26-35	36-40	40-
4	13	10	37
Végzettség			
Általános	Szakmunkás	Érettségi	Főiskola /Egyetem
5	12	27	16
Családi állapot			
Nős/férjezett	Egyedülálló	Elvált	
26	21	15	

saját szerkesztés

tárgyával kapcsolatos beállítódásának, ezt kifejező véleményeinek a feltárása. A gyakorlatban ez pl. kijelentések, mondatok elfogadásának vagy/és elutasításának intenzitásában fejeződik ki. Az attitűdvizsgálat eszköze olyan speciális kérdőív (8.sz. melléklet), amely => attitűdskálára épül, csak zárt kérdéseket tartalmaz. Az attitűdvizsgálatokat rendkívül széles körben alkalmazzák az ember személyiségével foglalkozó tudományok. - Ir. Falus I. (szerk.): Bevezetés a pedagógiai kutatás módszereibe. Bp. 1993.

#### 5.4.2. AZ ATTITÚDKUTATÁS EREDMÉNYEI

A megfelelőségi vizsgálat alapján 63 eredményt analizáltunk az SPSS 14.1 szoftver használatával. Alapvetően az attitúd értékek nem, iskolai végzettség, illetve egyéb csoportok mentén történő összehasonlításánál t-próbát illetve varianciaanalízist (anova) lehet alkalmazni<sup>68</sup>. De: mindkét tesztnek előfeltétele a normális eloszlás, ez nagy minták (100-nál nagyobb elemszám minden csoportban) esetén feltételezhető, kis minták esetén normális eloszlás tesztet kell futtatni. Vizsgálatunkban minden változó minden csoportjában teljesül ez a feltétel a sig>0,05 értékek alapján (11.táblázat).

**11. táblázat: normál eloszlás vizsgálat**

		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
attitud	0 férfi	0,134	28	.200*	0,964	28	0,436
	1 nő	0,123	30	.200*	0,955	30	0,228
	korcsoport	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
attitud	0 18-25 év	0,352	4	,	0,82	4	0,143
	1 26-35 év	0,214	12	0,134	0,915	12	0,249
	2 36-40 év	0,205	9	.200*	0,941	9	0,595
	3 40 felett	0,1	33	.200*	0,982	33	0,848
	iskolai_vegzettseg	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
attitud	0 általános	0,256	5	.200*	0,95	5	0,738
	1 szakmunkásképző	0,181	12	.200*	0,904	12	0,176
	2 érettségi	0,114	25	.200*	0,958	25	0,375
	3 foiskola vagy egyetem	0,162	16	.200*	0,934	16	0,28
a. Lilliefors Significance Correction							
*. This is a lower bound of the true significance.							

saját szerkesztés

Attitúd különbözőségeinek vizsgálatához a nemek közti különbségek kimutatása érdekében t-próbát végeztünk, a többi változó esetén pedig variancia analízist (anova). Mindkét tesztnél előfeltétel a variancia-homogenitás, ezért ezt is ellenőriztük. A t-próba és az anova nullhipotézise is az azonosság feltételezése, azaz, hogy az attitúd átlagok a csoportokban azonosnak tekinthetők. Mivel a szignifikancia értékre 0,210 (kisebb mint 0,05), ez alapján a variancia-homogenitás teljesül, így (a sig=0,665 érték alapján) a fő kérdés tekintetében is

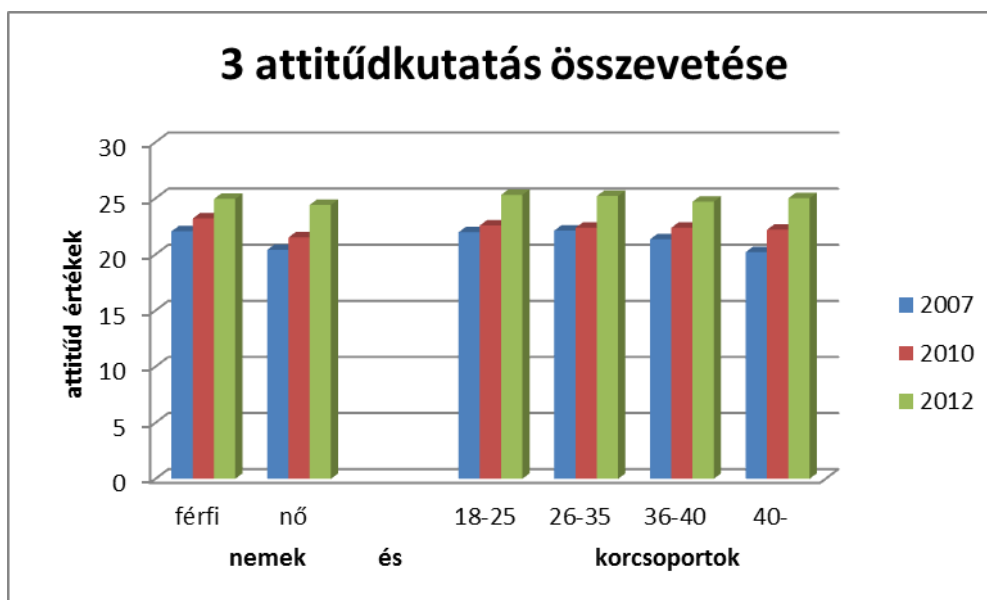
<sup>68</sup> ha két csoportot hasonlítottunk össze: 2 mintás független t próba, ha kettőnél többet: anova

elfogadható a nullhipotézisünk, azaz *a férfiak és nők attitűd átlagai azonosnak tekinthetők*. Viszont a korcsoportokban az attitűd átlagok nem tekinthetők azonosnak (mivel  $\text{sig}=0,018<0,05$ ). Az iskolai végzettségekre vonatkozó anova tesztünk eredménye  $\text{sig}=0,455>0,05$  mely alapján ez a nullhipotézisünk is elfogadható, azaz az iskolai végzettség csoportokban az attitűd átlagok azonosnak tekinthetők. A családi állapotra vonatkozó a welch teszt ( $\text{sig}=0,105>0,05$ ) értéke alapján ez a nullhipotézis is elfogadható, azaz a családi állapot csoportokban az attitűd átlagok azonosnak tekinthetők.

**Összefoglalva** tehát az összehasonlított demográfiai adatok csupán a korcsoportok esetén mutatnak mérhető eltérést, azaz az összes többinél azonosak az attitűd átlagok és normál eloszlást követnek. A férfiak magasabb átlag attitűd pontszámot adtak, azaz a szerencsejátékok megítélése körükben pozitívabb. Ugyanakkor a vizsgált korcsoportok között a legfiatalabb korosztály „hozzaállása” a legelfogadóbb.

#### 5.4.3. ÖSSZEVETÉS A BRIT KUTATÁSI EREDMÉNYEKSEL

**14.ábra: Az attitűd skálás felmérések összehasonlítása a 2007-es és 2010-es angol valamint a saját 2012-es mérés eredményeivel**



saját szerkesztés

A fentebb bemutatott vizsgálati eredmények összevetése alapján megállapíthatjuk, hogy a magyar (jóval kisebb mintaszámú) mérések mindkét nem esetén kedvezőbb attitűd eredményeket mutatnak, mint a brit kutatásé. A fenti ábrában a zöld (2012-es) oszlopok a saját kutatásunk mérési eredményei, míg a kék és a piros a hivatkozott két (eltérő idejű) angol mérés eredménye. A tendenciák és arányok megegyeznek korcsoportonként is és mindhárom kutatás a legifjabb (18-25 éves korosztály) esetén mutatta a legmagasabb attitűd értékeket. Mindebből azt a következtetést is levonhatjuk, hogy a szerencsejátékok attitűdjei – legalább is ezen mérőeszköz használata mellett – inkább pozitívak és szignifikáns különbséget mérhetünk az egyes korcsoportok között.

## 6. JOGI KÖRÜLMÉNYEK ÉS ANTISZOCIÁLIS VISELKEDÉS A SZERENCSEJÁTÉK-FÜGGŐSÉG SZEMPONTJÁBÓL

A pszichiáternél jelentkező betegek általában már évek óta játszanak, és sokan akár több tízmillió forintnyi veszteséget, illetve adósságot is összeszedtek már. Az adósságok törlesztése érdekében először általában több munkát vállálnak, majd eladják értékeiket, ezután kölcsönkérnek, illetve lopnak. Emiatt sokan kerülnek kapcsolatba az alvilággal is, és a játék már nem csak a szenvedély és az egyéni boldogulás, hanem az adósság visszafizetésének lehetőségét is jelenti. Vagyis a kóros szerencsejáték szenvedélyben szenvedő beteg előbb-utóbb ördögi csapdába esik, hisz a felgyülemelő adósságok csak még több nyereségre hajszolására ösztönzik. (MediCentrum, 2002)<sup>69</sup>

Egy idő után a beteg ráébred, hogy egyedül képtelen boldogulni. Általában nagyobb veszteség után próbálnak leállni, de ez az esetek nagy részében eredménytelen. Szinte mindenki egyedül próbálja megoldani a problémát, amire a titkolózás miatt gyakran rá is kényszerül. A helyzetet nehezíti, hogy ha fény derül is a szenvedélyre, a környezet és maga a beteg is inkább „akaratgyengéségnek” tudja be a helyzetet, mintsem betegségnek. (sgforum.hu, 2007)<sup>70</sup>

Az egyes országokban mért jelentős eltérések a játékfüggők számát illetően több tényezőre vezethetők vissza. Ilyen például a prevenciós intézkedések, vagy a kutatások eredményeinek beépítése az adott egészségpolitikába. Alapvetően meghatározó azonban a jogi keretrendszer, mely a szerencsejátékok szervezésének feltételeit és az engedélyeztetési eljárást is megszabja.

### 6.1. JOGI KÖRNYEZET

Az uniós tagállamok a szerencsejátékok területén olyan mértékben különböző hagyományokkal, szokásokkal rendelkeznek, hogy azok mindezidáig lehetetlenné tették az

---

<sup>69</sup> <http://www.origo.hu/itthon/20020226jatek.html>

<sup>70</sup> <http://sgforum.hu/listazas.php3?azonosito=szervezetepitesforum&id=1177152671>



Unión belüli egységes szabályozást<sup>71</sup>. A szerencsejátékok szervezésével, lebonyolításával kapcsolatos uniós jogszabály ugyan nincs, de az elsődleges jogforrás, az Európai Unió Működéséről szóló Szerződés egységes szerkezetbe foglalt változatának (a továbbiakban: EUMSZ)<sup>72</sup> rendelkezései. Bár ebben egyetlen szó nem esik szerencsejáték szervezéséről, a szerencsejáték ágazat uniós szabályozása kapcsán az alábbi alapvetések irányadóak:

- A szerencsejátékok piaca a **szolgáltatások szabad áramlására** vonatkozó szabályozás hatálya alá tartozik. A tagállamok által bevezetett illetve bevezetni szándékozott korlátozások a letelepedés szabadságának és/vagy a szolgáltatások szabad áramlásának korlátozását jelentik.
- A szolgáltatásnyújtás szabadságának **korlátozásait nyomós közérdekek** igazolhatják. Harmonizáció hiányában a tagállamok szabadon állapíthatják meg a szerencsejátékokkal kapcsolatos politikájuk célkitűzéseit, és adott esetben szabadon határozhatják meg a kívánt védelem pontos szintjét.
- A korlátozás akkor jogszerű, ha a szabályozás ily módon alkalmas a kitűzött cél elérésére, nem haladja meg a szükséges mértéket és nem diszkriminatív.
- Sem az adóból származó állami bevétel, sem a szociális tevékenységek finanszírozásának célja nem minősül olyan közérdeknek, ami alátámaszthatja a korlátozásokat. Ilyen lehet viszont a fogyasztók védelme, a bűncselekmények (csalás, pénzmosás) megelőzése, a játékszenvedély kialakulásának elkerülése, feltéve, hogy az állami szabályozás és a hatóságok eljárásai konzekvensek (például nem ösztönzik a játékosokat több játékban való részvételre).
- Az a körülmény, hogy az állam egyes játéktípusokat monopolizál, míg másokat liberalizál, nem jelenti azt, hogy a korlátozás igazolhatóságához szükséges szisztematikus és

---

<sup>71</sup> Ami a másodlagos európai jogszabályokat illeti, a szerencsejáték-szolgáltatásokat nem szabályozzák uniós szintű ágazat-specifikus szabályok, de számos uniós jogszabály vonatkozik rájuk. Ezzel kapcsolatban a következők érdemelnek említést: az audiovizuális médiaszolgáltatásokra vonatkozó irányelv, a tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatokról szóló irányelv, a távértékesítési irányelv, a pénzmosás elleni irányelv, az adatvédelmi irányelv, az elektronikus hírközlési adatvédelmi irányelv és a hozzáadottérték-adó közös rendszeréről szóló irányelv. **Más esetekben a szerencsejáték-szolgáltatásokat kifejezetten kizárták az uniós jogszabályok hatálya alól.** Ez történt az elektronikus kereskedelemről szóló irányelvvel és a szolgáltatási irányelvvel is. (EU, 2011)

<sup>72</sup> <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:083:0047:0200:hu:PDF>

koherens szabályozás követelménye sérül. Ha azonban az állam egyes nagyobb függőséget is eredményező játékokat engedélyez, nehezen indokolható más kevésbé kockázatos játékok monopolizálása.

- A szerencsejátékok internetes szolgáltatása – annak speciális jellegére tekintettel – általánosan megtiltható.
- Az, hogy valamelyik szolgáltató az egyik tagállamban rendelkezik engedéllyel, nem jelenti azt, hogy a másik tagállamban automatikusan szolgáltatathat, ehhez a másik tagállam elvárhatja a saját előírásainak teljesítését is.
- Az engedélyezési eljárások során a más tagállamból érkező társaságok részére biztosítani kell az egyenlő elbánást, a hazai szolgáltatók előnyben részesítése vagy adózási szempontból való megkülönböztetése diszkriminatívnak minősül.
- Az engedélyezési eljárásoknak átláthatónak és objektív szempontokon alapulónak kell lenniük, a hatóságok mérlegelési jogkörének minimálisnak kell lennie.
- Az is a szabadságjogok korlátozásának minősül, ha valamely más tagállamban letelepedett szolgáltató tevékenységének közvetítését korlátozzák. A tagállami szolgáltató általános érvényű reklámtiltása diszkriminatívnak minősül.

A főtanácsnoki indítványok és Bírósági ítéletek nagy száma (együtt eddig<sup>73</sup> 26 – az írásban előterjesztet kérdésekkel és indítványokkal együtt) szerencsejátékos témakörben azt jelzik, hogy a fenti elvek gyakorlati megvalósítása során az érintett felek meglehetősen eltérően értelmezik az irányelveket.

---

<sup>73</sup> 2012. szeptember 27-ig

### 6.1.1. ZÖLD KÖNYV

Az Európai Parlament által szükségesnek tartott közös álláspont kialakítása érdekében kezdeményezte a Bizottság a szerencsejáték ágazat helyzetét feltáró és tagállami együttműködés alapját megteremtő Zöld Könyv összeállítását és megvitatását<sup>74</sup>.

A 2011. márciusában közzétett Zöld Könyv<sup>75</sup> célja, hogy széles körű nyilvános konzultáció induljon valamennyi, a témába vágó nyilvános szakpolitikai kihívásról és a belső piacot érintő lehetséges kérdésről, amelyek az EU-ban élő polgároknak szánt engedéllyel és az engedély nélkül folytatott online szerencsejáték ajánlatok gyors fejlődéséből erednek.

A Zöld Könyv részletezi, hogy az internet létrejötte és az online szerencsejáték-szolgáltatások megnövekedett kínálata megnehezítette a különböző nemzeti szabályozási modellek együttes alkalmazását. A nemzeti szabályok érvényesítése számos akadályba ütközik, mindenekelőtt az illetékes nemzeti hatóságok közötti eredményesebb igazgatási együttműködés terén. A tagállamok szabadon alakíthatják ki hozzáállásukat, de azok között a keretek között, amelyeket az eddigi esetjog következtetései kijelöltek. Az esetjog legfontosabb elemeinek összefoglalása mellett a határokon átnyúló online szerencsejátékok piaci részesedését, aktuális helyzetét is bemutatja.(EU, 2011)<sup>76</sup>

„Szélesebb értelemben véve jelenleg két nemzeti szabályozási keretmodell létezik, amelyet a szerencsejátékok terén alkalmaznak: az egyik a szigorúan szabályozott kereten belül szolgáltatásokat nyújtó engedéllyel rendelkező üzemeltetőkre alapul, a másik pedig egy szigorúan ellenőrzött (állami vagy más tulajdonban lévő) monopóliumra. E két modell a belső piacon eddig egymás mellett működött, mivel a szerencsejátékok határokon átnyúló értékesítése a múltban viszonylag korlátolt lehetőségekkel rendelkezett.” (EU, 2011.)

---

<sup>74</sup> Ez a Zöld Könyv nem összekeverendő az energetikai közös politika alapelveit rögzítő 2003-as direktívákkal. (utóbbiról: Szergényi, 2003. Bencze, 2005.)

<sup>75</sup> A Zöld Könyv alapvető célja, hogy tényeket gyűjtsön, értékelje a helyzetet, és valamennyi érdekelt fél véleményét megismerje. pl.: **Az Európai Gazdasági és Szociális Bizottság véleménye – „Zöld könyv az online szerencsejátékokról a belső piacon”** (COM(2011) 128 végleges) (2012/C 24/20)

<sup>76</sup> <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2011:0128:FIN:hu:PDF>

Mind a monopólium és a liberális piac, mind a legális és illegális játékszervezés között számos „átmenet” (híd, kiskapu) létezik, melyek közül csak egyetlen bemutatására vállalkozunk az alábbiakban.

#### 6.1.2. A „WHITE LABEL” ÜZLETI MODELL

A White Label olyan termék vagy szolgáltatás, ahol a szolgáltatásnyújtó teljes körűen támogatott terméket vásárol valamely más forrásból, majd saját márkája és cégneve alatt értékesíti azt<sup>77</sup>.

A „White label” üzleti modell választása igen kedvelt a játékszervezők körében is. Ennek az egyik oka az, hogy a „White label” modell keretében megkezdett szerencsejáték szervezés sokkal csekélyebb befektetést igényel. Ugyanis ebben a modellben a vállalkozó egy engedélyezett játék költségeinek töredékéért kezdhet bele online póker vagy online kaszinó szolgáltatásba. Emellett a játékszervező teljes egészében a marketingre koncentrálhat, míg a teljes szervezést a szolgáltató bonyolítja le. (Ricchetti és Vlaemminck, 2011.)

A „White label” játékszervezési modell tulajdonképpen egy „kulcsátadásos rendszer”, amelyben a játékszervező megalkothatja a saját védjegyét, website-ját, stb. A játékszervező használhatja a forrás játékszolgáltató játékengedélyét, játékszoftvereit, technikai támogatását, eszközeit, ügyfélszolgálatát és az elektronikus fizetési kapcsolatait.

A modell alkalmas arra, hogy a játékszervező gyorsan megkezdje a működését. A játékszervezők százalékot kapnak az árbevételből. Nyilvánvalóan ez a százalékos bevétel kevesebb, mint amennyit egy engedéllyel rendelkező szervező bevételként elkönnyvelhet, mindazonáltal ez az összeg is elég jó ahhoz, hogy egy engedéllyel, infrastruktúrával és kezdő tőkével nem rendelkező szervező megvesse a lábát ezen a piacon. (Ricchetti és Vlaemminck, 2011.)

Fentiekben példát mutattunk arra, hogy a játékszervező és a játékszolgáltató hogyan válhat el egymástól. A játékfüggőség vonatkozásában ez azért lényeges, mert így a felelősség, hitelesség és kezelés (vagy például kutatás finanszírozás, kommunikáció) kérdései könnyen háttérbe kerülhetnek, két bába közt veszhetnek el.

---

<sup>77</sup> A Microsoft-tól a kölni Beeline-ig számos cég kínálja ezt a lehetőséget.

## 6.2. SZERENCSEJÁTÉK ÉS BÜNÖZÉS<sup>78</sup>

Noha a bűnözés fogalmáról nem feltétlenül kell a szerencsejátékokra asszociálnunk, ám úgy tűnik, hogy egyre jelentősebb az összefüggés közöttük, ezért fontosnak tartjuk a szerencsejáték-szenvedélyt ebből az aspektusból is megvizsgálni. A játékszenvedély különféle bűncselekmények elkövetésének generátora, így a fogvatartottak nagyobb hányada játékfüggő, mint a normál populációban kimutatható.

Mivel a szerencsejáték lehetőségek napjainkban mind fajtaikat tekintve, mind a hozzáférhetőséget illetően folyamatosan bővülnek, ez eredményezheti a - hozzá kapcsolódó - bűnözés erősödését is. Az alábbiakban a fogvatartottak körében végzett kérdőíves kutatás eredményeit mutatjuk be.

***H3: Szignifikáns kapcsolat található a játékszenvedély és bizonyos bűncselekmények elkövetésének okai között.***

Az elmúlt években párhuzamosan növekedett a szerencsejátékok száma, valamint szerencsejátékokra költött összeg. A szerencsejáték és a szerencsejáték-függőség gyakran társul egyéb pszichiátriai betegségekkel, akár a depresszióval, vagy más, addiktív betegségekkel például alkohol-függőséggel (Kim és Grant, 2001), de kérdés, hogy kapcsolódhat-e bűnözéshez is. Például, ha egy játékos kényszeresen tovább játszik, annak ellenére, hogy pénze elfogyott és legális forrásokból nem tud többet szerezni, akkor akár nemkívánatos eszközök alkalmazásához nyúlhat, amelyek így magukban foglalhatják a bűnelkövetés valamilyen formáját is. Az egyre intenzívebb játék fokozza a szorongást, a stressz szintjét, a depressziót, bizonyos esetekben pedig az agressziót is, melyek szintén bűnelkövetéshez, például lopáshoz, csaláshoz, sikkasztáshoz vezethetnek. Az EU-tagállamok - mint a világ többi országa is - általában csak most kezdik felismerni a problematikus és a kóros játékszenvedélyt, mint jelentős egészségügyi problémát, így ez idáig csak korlátozott forrásokat bocsátottak rendelkezésre a kutatásra, kezelésre, tájékoztatásra és megelőzésre.

---

<sup>78</sup> a fejezet átdolgozott, lektorált formában megjelent a Statisztika szemle 2011. 89. 4. számában társszerző: dr. Kovács Péter

A Magyar Kriminológiai Társaság már 1993-ban foglalkozott a szerencsejátékok társadalmi, büntetőjogi és erkölcsi kérdéseivel: „A szerencsejátékok ugyanis a világ minden országában társadalmi szükségletet elégítenek ki, amelyet itthon a TOTÓ-LOTTÓ játékok és a lóverseny népszerűsége mellett a játékkaszinók látogatottsága is igazol. E játékok megszervezését a társadalmi szükséglet kielégítésén túl az is indokolja, hogy tetemes kincstári bevétel nyerhető általuk. A szerencsejátékokra vonatkozó hazai szabályozás elsősorban pénzügyi szemléletű lévén, kevésbé veszi figyelembe e jelenség kriminogén vonatkozásait.” (Sebes, 1993, 47.o.)<sup>79</sup>

A szerencsejátékkal és a szerencsejáték-függőséggel kapcsolatos bűncselekmények száma és súlyossága, az ehhez kapcsolódó öngyilkossági gondolatok és kísérletek nemcsak közvetlen társadalmi költségeik, hanem közvetett költségeik miatt is lényegesek. Gondoljunk csak a fekete-gazdaságban való részesedésre (uzsora, adóelkerülés, elszegényedés) vagy a kieső munkaidő által okozott társadalmi veszteségre. Éppen ezért vizsgáltuk meg a bűnözés és a szerencsejáték-függőség kapcsolatát 2009 decembere és 2010 márciusa között három büntetés-végrehajtási intézetben (Tökölön, Kecskeméten, Szegeden) végzett adatfelvétel alapján, melyben 140 fogvatartott bevonulás előtti játékszokásait, demográfiai jellemzőit és ezek kapcsolatait vizsgáltuk. Legjobb tudomásunk szerint ilyen jellegű statisztikai vizsgálat nem készült még a magyarországi büntetés-végrehajtási intézményekben.

A magyarországi felnőtt lakosság körében 2010-ben az IPSOS folytatott vizsgálatot a szerencsejáték-függőség tekintetében, melynek egyik eredménye szerint a magyar lakosság 1,2 százaléka szerencsejáték-függő (IPSOS 2010).<sup>80</sup> Feltételezésünk szerint, ha a

---

<sup>79</sup> „Igen érdekes az előadás azon eszmefuttatása, amely a szerencsejátékok megszervezésnek filozófiai különbözőségeire világít rá a jóléti államok és azok között az országok között, amelyekben a demokratikus átalakulás romló anyagi feltételekkel párosul. Kubinyi Sándor korreferátuma elsősorban a szerencsejátékok büntetőjogi és kriminológiai kérdéseivel foglalkozott, részletesen elemezve azokat a tényezőket, amelyek a „fekete pénzek” tisztára mosását teszik lehetővé a különböző szerencsejátékok révén. A két előadásból az olvasó is érzékelheti e speciális terület gazdasági, pénzügyi szabályozatlanságait, vagy nem kellően átgondolt szabályozását, és azokat a problémákat, amelyek azt jelzik, hogy sem a közigazgatás, sem a bűnüldözés nincs felkészülve azoknak a káros következményeknek a kezelésére, amelyek a szerencsejátékok gyors ütemű hazai elterjedésével járnak.” (Sebes, 1993, 48.o.).

<sup>80</sup> A dolgozat zárásakor jelent meg a Kutatópont 2012/4. számú jelentése, mely szerint 4000 fős mintájukban a CPGI-t alkalmazva 4 % problémás és 3 % súlyosan problémást találtak, a lakosság 93 % a nem problémás kategóriába került (Kutatópont, 2012.)

szerencsejáték-függőség és a bűnözés között létezik bármilyen kapcsolat, akkor a bűnelkövetők körében a szerencsejáték-függők aránya szignifikánsan magasabb, mint 1,2 százalék, továbbá a bűnelkövetésben szerepet játszhat az elkövető szerencsejáték-függőségi problémája. Vizsgáljuk továbbá azt is, hogy azon fogvatartottak, akiknek a családtagjai körében is van szerencsejáték-függő, maguk is könnyebben válnak-e kórossá, valamint arra is kitérünk, hogy vajon a függők mennyiben vannak tisztában saját magatartásuk problematikus jellegével.

Először bemutatjuk a vizsgálat hátterét, a mérés eszközeként választott SOGS kérdőívet, majd az eredményeket összevetjük az IPSOS magyarországi felmérésének és más ebben a témában a SOGS kérdőív alapján végzett külföldi (amerikai, ausztrál, új-zélandi) felmérések eredményeivel (Goulding, 2004). A dolgozatban a szerencsejáték-függőségre, szenvedélyre néhol röviden csak játékfüggőség, illetve játékszenvedély kifejezéseket is használjuk.

#### *6.2.1. SZERENCSEJÁTÉKKAL ÖSSZEFÜGGŐ BŰNÖZÉSRE VONATKOZÓ KUTATÁS BEMUTATÁSA*

A szerencsejátékkal kapcsolatos bűnözés egyik vetülete a játékhoz szükséges pénz megszerzése, abban az esetben, ha az elkövetőnek a szokásos pénzügyi eszközei már kimerültek. Ekkor a szerencsejáték leggyakrabban lopásra, csalásra, a rablás különböző formáira vagy betörésre motiválhat. Bár a szerencsejáték viselkedési "függőség", nem jár együtt büntetőjogi értelemben vett tudatváltozással, mint például az alkohol vagy a kábítószer, mely szoros kapcsolatban áll az bűnözéssel. Abbott és szerzőtársai (2000) új-zélandi vizsgálataik során úgy találták, hogy az általuk vizsgált foglyok 76 százaléka súlyos alkoholfogyasztási problémákkal küzdött, míg 61 százalékuk – valamilyen mértékben<sup>81</sup> - szerencsejáték-függő volt. Azt is megállapították, hogy az egyének szerencsejátékokkal és az alkohollal való problémái valószínűleg összefüggnek az általuk elkövetett bűncselekményekkel. (Gyüre, 2004)

---

<sup>81</sup> E helyen nem térünk ki a játékszenvedély orvosi értelemben vett, különböző kategorizálásának bemutatására.

***H6: a játékfüggőség kóros mértékű előfordulása a fogvatartottak körében magasabb, mint normál populációban.***

Mivel általánosan érvényes, hogy az elítéltek döntő többsége férfi, így úgy tűnhet, a szerencsejáték-függőség elsősorban férfiak esetében dominál. Ez a megállapítás nem teljesen igaz, ugyanis Paton-Simpson és társai (2002) vizsgálata szerint a nők a problematikus játékosok leggyorsabban növekvő csoportja, miután megnégyszereződött a számuk 1997-hez képest. Új-Zélandon 2001-ben szerencsejáték problémával kapcsolatos tanácsadáson résztvevők 51,3%-a nő volt. Továbbá, Abbott és társai (2000) megállapították, hogy az új-zélandi női börtönökben háromból egy nő, míg bebörtönzött férfiak 25 százaléka volt szerencsejáték-függő. Megállapították továbbá, hogy az erőszakos vagy más személy-elleni bűncselekmények elkövetésének valószínűsége szignifikánsan magasabb a szerencsejáték-függő nők esetében, mint a nem függő nőknél (Goulding, 2004).

***H7: A játékszenvedély vagyon elleni bűncselekmények elkövetéséhez vezethet.***

Az általunk vizsgált 140 elemű mintába összességében 10 nő került, akik a megkérdezettek 6,3 százalékát adták, így a mintában szereplő nők alacsony száma miatt ezzel a kérdéskörrel kapcsolatban nem vonhatunk le érdemi következtetést. E kérdés megválaszolásához egy külön vizsgálatra lenne szükség, ugyanis a magyarországi büntetés-végrehajtási intézményekben 2009 év végén a megközelítőleg 15000 fogvatartott csupán 7,1 százaléka volt nő. (BVOP, 2009)

Szintén a szerencsejátékokkal kapcsolatos összefüggések egyik feltáratlan területe a családon belüli erőszak, melynek egyik oka lehet maga a szerencsejáték. A családon belüli erőszak, gyakran látens marad, mert szégyen és büntudat kíséri, így meglehetősen nehezen kutatható. Ha a családon belüli bűnözés nyilvánosságra kerül - annak jogi következményein túl - nem



megoldott az érintettek kezelése, megfelelő szakorvosi irányba történő terelése, így az utókövetés sem. Tulajdonképpen tehát a probléma folyamatosan újratermelődik és akuttá válik - valós megoldások nélkül. és csak arra az időre oldódik meg a konfliktus, míg az elkövető börtönbüntetését tölti.

A szerencsejáték szenvedéllyé és kontrollálatlanná válása az egyén életében számos káros következménnyel jár, melyek közül a legsúlyosabbak az öngyilkossági kimenetelűek. Ennek kockázata jelentős, mind a kártyások, mind azok házastársai esetén. A DSM-IV (American Psychiatric Association, 1994) jelentésében, az öngyilkossági kísérletek 20%-a — mind a férfiak, mind a nők körében —, összefüggésben volt a szerencsejátékkal. Egy 1999-es ausztrál vizsgálat szerint a játékfüggők 34%-a kísérelt meg öngyilkosságot (Penfold és munkatársai., 2006).

#### **6.2.2. A VIZSGÁLAT CÉLJA, TOVÁBBI HIPOTÉZISEINK**

Felmérésünk elsősorban arra a kérdésre irányult, hogy a hazai börtönökben fogvatartottak körében mennyien tekinthetők szerencsejátékos szempontból függőnek vagy veszélyeztetettnek. Feltételeztük, hogy a normál lakossági populációban mért arányokat jelentősen meghaladó mértékben találunk játékfüggőt körükben.

***H8: Ha a családban található játékfüggő, a függőség kialakulásának kockázata nagyobb. (szociális összefüggés)***

Vizsgáltuk, hogy a játékszenvedélyesek mekkora része van tisztában a problémájával, és a bűnelkövetésben szerepet játszott-e a játék finanszírozásához szükséges összegek előteremtése.

#### **6.2.3. A KUTATÁS MÓDSZERE**

A DSM-IV a mentális zavarok feltérképezésére egy jól használható útmutató (orvos diagnosztikai kézikönyv, nem vizsgálati módszer). Felsorolja azt a 10 kritériumot, amelyeket

orvosilag használnak a kóros játékszenvedély diagnosztizálására. Amennyiben az alábbi kritériumok közül legalább öt feltétel teljesül valakire, orvosi értelemben függő betegről beszélünk (DSM-IV-TR, 2000):

1. túl sokat gondolt a játékra (például felidézi a korábbi, szerencsejátékkal kapcsolatos élményeit, tervezi a következő alkalmat, vagy azon gondolkozik, honnan tudna pénzhez jutni, hogy játszhasson)
2. egyre nagyobb összeggel kellett ahhoz játszania, hogy elérje a kívánt izgalmat
3. ismételten sikertelenül próbálta csökkenteni vagy abbahagyni a szerencsejátékot
4. nyugtalan vagy ingerlékeny volt, ha szeretett volna ritkábban játszani, vagy teljesen abbahagyni a játékot
5. azért játszott, hogy meneküljön a problémái elől, vagy enyhítsen a tehetetlenség-érzetén, szorongásán, büntudatán vagy depresszióján,
6. ha vesztett, rövidesen ismét játszott, hogy visszanyerje az elvesztett pénzt
7. hazudott családtagjainak, terapeutájának vagy másoknak azért, hogy eltitkolja, milyen mértékben sodródott bele a szerencsejátékba,
8. törvénybe ütköző cselekedetekkel (mint hamisítás, csalás, lopás vagy sikkasztás) szerzett pénzt a játékra,
9. veszélyeztette vagy el is vesztette fontos kapcsolatait, állását, tanulmányi vagy karrierlehetőségét a játék miatt,
10. másokra számított abban, hogy pénzt adnak, hogy kisegítsék a szerencsejátékából adódó kétségbeejtő (pénzügyi) helyzetekből.

A vizsgálat a 15-62 év közötti magyarországi korcsoportot fogta át, s a jelenleg börtönbüntetésüket töltőkre, illetve előzetes letartóztatásban lévőkre terjedt ki (Nettó minta<sup>82</sup> = 140 fő).

A kutatás kérdőívének összeállítása során a szerencsejáték, mint szenvedélybetegség tanulmányozása terén az addiktológiai problémák felmérése mellett (ld. a dolgozat 5. fejezete) az egyes vagyon elleni bűncselekményekkel való számszaki összevethetőségre törekedtünk. A kóros játékszenvedély vizsgálatára a South Oaks Gambling Screen (SOGS)

---

<sup>82</sup> 10 kérdőív értékelhetetlen volt a 150-ből, önkéntes válaszadás

kérdőív (Lesieur és Blume, 1987) eredeti változatát alkalmaztuk, azt kiegészítve demográfiai és a vizsgálat szempontjából releváns kérdésekkel (a kérdőív a 3. számú mellékletben található). Az adatfelvétel a kérdezettek személyes megkeresésével, és ezen belül ún. „kevert”, – „face to face”, illetve „önkitöltős” elemeket egyaránt tartalmazó – módszerrel, 2010 januárjában zajlott.

Az eredeti a SOGS-mérési módszert az 5.2. fejezetben ismertettük.

A 2007-ben lefolytatott Országos Lakossági Adatfelvétel az Addiktológiai Problémákról (OLAAP) kutatás teszt-battériája már tartalmazta a South Oaks Gambling Screen (SOGS) kérdőív magyar változatát. Ezen kutatás eredményei az Európában mért a 3%-os összesített problematikus és patológiás prevalenciához hasonló értékeket jeleznek. (Demetrovics, 2008.)

Az IPSOS (2010) magyarországi vizsgálata nem a SOGS, hanem a CPGI<sup>83</sup> mérést használta. Igaz, ugyan, hogy a CPGI is ugyanarra az orvos-diagnosztikai (DSM) kritériumokra épül, de ez a mérőeszköz a SOGS kérdéseitől eltérő megfogalmazást is használ (a különbséget az 5.2.2. alfejezetben elemeztük). Ezen módszer alapján a válaszadók maximum 27 pontot kaphatnak, aminek az alapján a válaszadókat négy kategóriába sorolják (Ferris és Wynne, 2001):

- 0 pont: nem problematikus szerencsejátékos,
- 1-2 pont: alacsony rizikófaktorú szerencsejátékos,
- 3-7 pont: mérsékelt rizikófaktorú szerencsejátékos,
- 8-27 pont: szerencsejáték-függő.

Ebből következően, teljesen korrekt összehasonlítást nem végezhetünk a SOGS és a CPGI módszerrel készült felmérések eredményei között.

A következő alfejezetben mutatjuk be a magyarországi fogvatartottak körében folytatott vizsgálatunk főbb eredményeit, illetve ahol lehetséges, összehasonlítást teszünk más, külföldi börtönökben folytatott SOGS vizsgálatok eredményeivel, illetve párhuzamosan feltüntetjük az

---

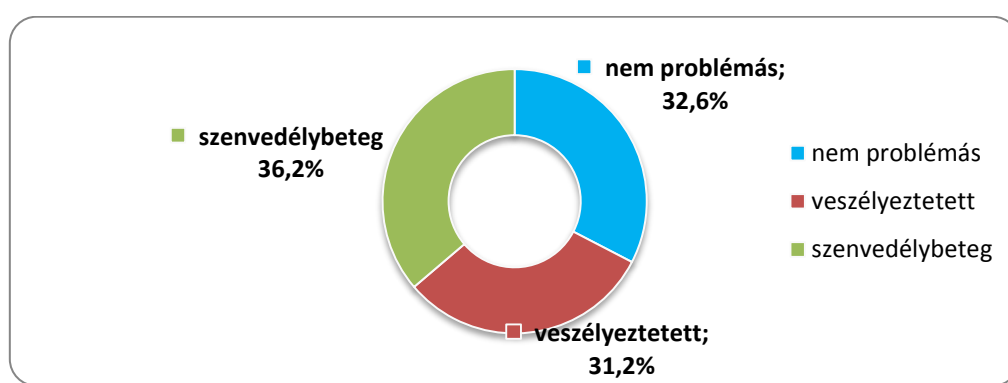
<sup>83</sup> Canadian Problem Gambling Index – lsd. fentebb

IPSOS 2010 évi honi felméréséből származó információkat is. Az elemzés elkészítéséhez PASW Statistics (SPSS) 18.0 szoftvert használtunk.

#### 6.2.4. SZERENCSEJÁTÉK-FÜGGŐSÉG A FOGVATARTOTTAK KÖRÉBEN, VIZSGÁLATI EREDMÉNYEK

A SOGS kérdései alapján meghatároztuk, hogy a vizsgált mintában hogyan oszlanak meg a függők, a veszélyeztetettek, illetve nem veszélyeztetettek (15. ábra).

**15. ábra: A vizsgált fogvatartottak megoszlása szerencsejáték-függőségük szerint**



Forrás: saját szerkesztés

A válaszadók csupán 33 százalékaról mondható el, hogy nem jelent számára problémát a szerencsejáték, 30,7 százalékuk veszélyeztetett, azaz a releváns kérdésekre egy, kettő, három vagy négy esetben adott igenlő választ. A mintába került fogvatartottak 35,7 százaléka szerencsejáték-függőnek tekinthető, azaz 5 vagy annál több kérdésre adott pozitív választ. A szerencsejáték-függők 22 százaléka 5 kérdésre adott igenlő választ, tehát a függőség alsó határán állnak, viszont 78 százalékuk ezt meghaladó mértékben mutatta a válasza alapján a függőség jeleit.

Az IPSOS 2010 elején készített felmérése szerint a teljes magyar lakosság köréből vett 10.000 fős mintában a megkérdezettek 1,2 %-a volt függő, továbbá 9,5 % veszélyeztetett, ezek az arányszámok nagyságrendileg kisebbek a fogvatartottaknál tapasztalt arányszámoknál. Az IPSOS által alkalmazott módszertan akkor tekintett valakit függőnek, ha a maximálisan kapható 27 pontból legalább 8 pontot kapott, azaz ha elérte az összes pontszám 29,6 százalékát. Ha ezt az arányszámot rávetítjük a SOGS alapján maximálisan szereshető 20 pontra, akkor ez gyakorlatilag azon függő betegeket jelenti, akik nem a függőség alsó határán

állnak. Felmérésünk szerint a fogvatartottak 28,3 százaléka a maximálisan szerezhető 20 pont legalább 29,6 százalékát elérte. Ezek alapján csupán annyit állapíthatunk meg, hogy a fogvatartottak körében szignifikánsan magasabb valószínűséggel fordulnak elő szerencsejáték-függők, illetve veszélyeztetettek a komplementer populációhoz képest.

A külföldi börtönökben készült felmérések közül a legkorábbi amerikai tanulmányban, Roebuck (1967) megállapította, hogy az általa vizsgált 409 fogoly 38%-a volt rendszeres játékos a washingtoni börtönben, akik szabadidejüket kártya és a lottó játékokkal töltötték.

Egy későbbi felmérésben két New Jersey-i börtönben, Lesieur és Klein (1985) megállapították, hogy 448 fogvatartott 30%-a a kóros játékszenvedély jeleit mutatta, azonos arányban a férfiak és nők között.

Anderson (1999) négy közép-nyugat amerikai börtönben használta a SOGS becslését a problematikus szerencsejáték elterjedtségének vizsgálatára. 233 bebörtönzött férfi bűnözővel töltötte ki a kérdőívet. Eredményei azt mutatták, hogy 35%-os volt a veszélyeztetett, és 38% a kóros szerencsejátékosok aránya.

Jones (1990) 60 férfi fogvatartottat kérdezett meg a Canning Vale-i vizsgálati fogságban Nyugat-Ausztráliában. Azt találta, hogy a vizsgált személyek 22 százaléka volt patológiás szerencsejátékos. Marshall és szerzőtársai (1997) 103 elítélt férfi foglyot vizsgáltak egy dél-ausztráliai börtönben. Megállapítást nyert, hogy az általuk vizsgált minta 33 százaléka sorolható a kóros szerencsejátékos kategóriába.

Abbott és szerzőtársai (2000) 94 elítélt fogvatartottat vizsgáltak női börtönben. Becsléseik szerint 33%-uk volt játékfüggő, és további 12%-uk volt problematikus játékos.

Összességben megállapítható, hogy a magyarországi fogvatartottak körében a szerencsejáték-**függők** aránya (36%) nagyságrendileg összhangban van a külföldi fogvatartottakon végzett felmérések adataival (Williams és szerzőtársai, 2005). A **veszélyeztetettek** aránya, azonban a különböző felmérésekben nagyságrendileg más és más. Ennek elsődleges oka az eltérő mérési módszerekben, az egyes kérdőívek pontosságában keresendő. Szerepet játszhat továbbá az eltérő vizsgálati időszak, a mintanagyságok és a területi sajátosságok is.

A felmérés során rákérdeztünk arra is, hogy a válaszadó saját magát szerencsejáték-függőnek tartja-e. A válaszadók 36 százaléka tartotta magát függőnek. A válaszokat összevetve a SOGS mérés szerinti besorolással, megállapíthatjuk, hogy a szenvedélybetegek 60 százaléka tisztában volt saját állapotával, ugyanakkor a függőkhöz viszonyítva a nem függők esetében az állapotukkal tisztában lévők aránya (91,4%) szignifikánsan magasabb (12. táblázat).

**12. táblázat: a vizsgált fogvatartottak megoszlása szerencsejáték-szenvedély szerint, %**

Megítélése szerint szerencsejáték függő-e?	A válaszadó SOGS besorolása			Összesen
	nem problematikus	veszélyeztetett	szenvedélybeteg	
igen	5,9	11,1	60,0	36,0
nem	94,1	88,9	40,0	64,0

Forrás: saját szerkesztés

Azoknak a 89 százaléka továbbá, akik magukat szerencsejáték-függőnek tartották, a SOGS szerint, ténylegesen szenvedélybetegnek tekinthető. Azok körében, akik nem tartják magukat szerencsejáték-függőnek egyenlő (egyharmad-egyharmad) arányban találunk a SOGS szerint függőket veszélyeztetetteket, illetve nem veszélyeztetetteket. Ezek az eredmények összhangban lehetnek azzal, hogy a szenvedélybetegség elismerése és felismerése között nagymértékű a késleltettség és a tagadás (Kelemen, 2001).

Vizsgálatunk során arra is kíváncsiak voltunk, hogy a szerencsejáték-függőség kapcsolatba hozható-e a nemmel, az iskolai végzettséggel, a családi állapottal, más függőségekkel (például alkohol, drog), illetve azzal, hogy a környezetben van-e más szerencsejáték-függő.

Ahogy azt említettük a külföldi vizsgálatok, illetve az IPSOS felmérés is rámutatott, hogy nagyobb valószínűséggel találunk szerencsejáték-függőt a férfiak, mint a nők körében. Vizsgálatunk szerint a férfi fogvatartottak 36,6 százaléka volt szerencsejáték-függő. A mintákba került 10 nő közül csupán 2 fő tekinthető szerencsejáték-függőnek, azonban a nők alacsony száma miatt – mint azt korábban jeleztük - messzemenő következtetéseket nem vonhatunk le.

Előzetes feltételezésünk szerint a szerencsejáték-függőség leginkább veszélyeztetettjei a fiatalok. Vizsgálataink szerint szignifikáns kapcsolat (Szignifikancia=0,005) mutatkozik a fogvatartottak korcsoportja és SOGS besorolása között. A szenvedélybetegek 55,6 százaléka 18-30 közötti életkorú, a nem függők közel egyenletes eloszlásúak, a veszélyeztetettek 35,9 százaléka 18 év alatti, illetve 59 százaléka 30 év alatti (13. táblázat).

**13. táblázat: A vizsgáltak korcsoport szerinti összetétele %**

Korcsoport	A válaszadó SOGS besorolása			Összesen
	nem problémás	veszélyeztetett	szenvedélybeteg	
18 alatt	14,6	35,9	11,1	20,0
18-30	34,1	23,1	55,6	38,4
31-40	24,4	30,8	15,6	23,2
41-62	26,8	10,3	17,8	18,4

Forrás: saját szerkesztés

Az IPSOS (2010) felmérés szerint a szenvedélybetegek legnépesebb csoportja 30-39 év közötti (35%), míg 26 százalékuk 18-29 év közötti. Mind az alacsony, mind a közepes rizikófaktorú csoportba tipikusan a 18-30 évesek tartoznak, azonban meg kell jegyeznünk, azt a tényt, hogy az IPSOS felmérésbe 18 éven aluliak nem kerültek be.

Vizsgálataink szerint az iskolai végzettség, a családi állapot, illetve az eltartottak száma nem mutat szignifikáns kapcsolatot a játékszenvedéllyel. A mintába kerültekre vonatkozóan néhány megállapítást tehetünk. Annak ellenére, hogy ezek a demográfiai tényezők nem mutatnak szignifikáns kapcsolatot a játékszenvedéllyel, a mintába került szenvedélybetegek 68 százaléka legfeljebb általános iskolai végzettségű, 96 százalékuknak legfeljebb egy eltartott családtagja van. Családi állapotot tekintve pedig az egyedülállókon, elváltakon belül legmagasabb a szerencsejáték-függők aránya.

**K3: a játékszenvedélyes családi indíttatása meghatározó-e, azaz ha közvetlen környezetében volt vagy van függő, ez a tény kapcsolatban áll-e a játékszenvedély meglétével?**

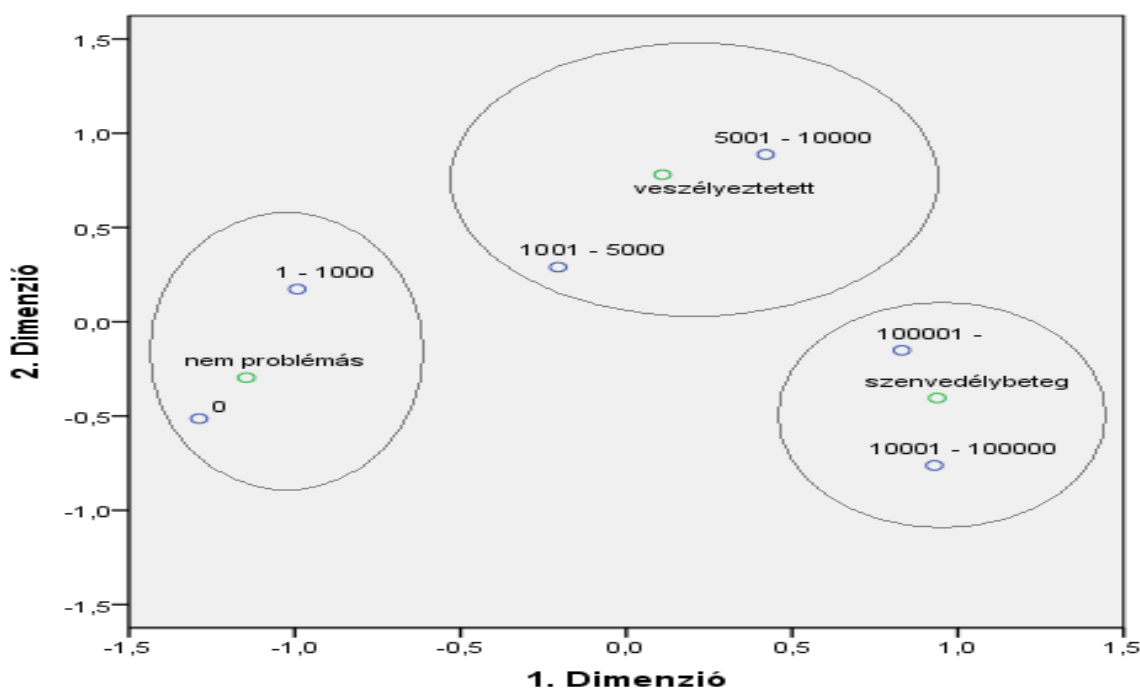
Ha a válaszadó apja szenvedélybeteg, akkor 60,7 százalék annak az esélye, hogy a megkérdezett is annak bizonyul, a komplementer csoportban ez az arány 36,7 százalék. Ugyanakkor az anyák, a testvérek, illetve a társak játékszokása már nem mutat szignifikáns kapcsolatot a vizsgált személy szerencsejáték-függőségével.

Összefoglalva megállapítható, hogy a környezet játékszenvedély-fertőzősége nem determinál, ugyanakkor részleges szerepet játszik a játékszenvedély kialakulásában. Ebből kifolyólag, azon családoknál, ahol az apai mintában megjelenik a függőség, fokozott figyelmet kell a fiatalokéak ez irányú védelmére fordítani, különös tekintettel arra, hogy a fiatalokéak egyébként is fokozottan veszélyeztetettek.

Megvizsgáltuk azt is, hogy mi volt az egy nap alatt megjátszott eddigi legmagasabb összeg a vizsgált személyek körében. A szenvedélybetegek 92 százaléka 5000 Ft felett, 44 százaléka pedig 100 000 forint felett játszott egy nap legnagyobb értékben. Ugyanakkor, a nem problematikus kategóriába esők 40 százaléka sohasem játszott pénzben, illetve 78 százaléuk maximum 1000 Ft értékben, illetve csupán 8,8 százaléuk játszott ötezer forint felett egy napon. A veszélyeztetett kategóriába tartozók 30 százaléka 5-10 ezer Ft közötti, 44 százaléuk 1-10 ezer Ft közötti összeggel játszott egy nap alatt. A kapcsolatot korrespondenciaanalízis segítségével az alábbi ábrán szemléltethetjük (16. ábra).



**16. ábra: Játékszenvedély és játszott napi legmagasabb összeg kapcsolata**



Forrás: saját szerkesztés

Összehasonlításként a Tárki 2009-ben készített A szerencse forgandó című elemzése szerint a szerencsejátékot játszóknak 75 százaléka havonta legfeljebb 1000 forintért játszik. Az IPSOS 2010 vizsgálat az eredményeinkhez hasonló következtetést tartalmaz: az egy napon eljátszott legnagyobb összeg átlaga a nem problémások körében 3900, a szerencsejáték-függők körében pedig 103 ezer forint volt. A Kutatópont 2012-es vizsgálata szerint a Szerencsejáték Zrt. játékaikra költött összegek alig lépik át a havi 1500 forintot, míg a többi játék esetében nem ritkák a 3-5000 forintos költségek sem<sup>84</sup> (Kutatópont 2012.).

A játékszenvedély nem vezet minden esetben bűncselekmény elkövetéséhez, viszont az anyagi kihatások, és társas kapcsolatokban történő romboló következmények sok esetben tetten érhetőek. Anderson (1999) négy közép-nyugat amerikai börtönben használta a SOGS becslését a problematikus szerencsejáték elterjedtségének vizsgálatára. A fogvatartottak 20%-

<sup>84</sup> míg a nem problémás szerencsejátékosok átlagos havi költsége 900 forint körül volt a Kutatópont 4000-es vizsgálati mintájában, a veszélyeztetett csoportokban 1050-1170 Ft, a függők között pedig átlagosan 1450 forintos összköltségekkel számoltak.

a jelezte, hogy az általa elkövetett jogellenes tevékenységet azért követte el, hogy fizetni tudja a szerencsejáték miatti tartozásait, illetve, hogy játékokra költhessen.

Börtön-vizsgálatunk szerint a nem függők körében elhanyagolható azok aránya, akik szerencsejáték miatt pénzt próbáltak szerezni. A szerencsejáték-függő esetében pedig a pénzt szerezni próbálók aránya (uzsorástól, hitelkártyáról, banktól, egyéb kölcsönből) jelentős (14. táblázat).

**14. táblázat: Szerencsejáték-függők pótlólagos pénzforrásai**

<b>Pénzszerzés formája</b>	<b>Ezen pénzforráshoz folyamodó szenvedélybetegek aránya, %</b>
uzsorás	35,4
hitelkártya	43,8
bank	27,1
kölcsön	53,1

Forrás: saját szerkesztés

Kísérleti jelleggel megpróbáltuk a válaszadókat klaszterezni a SOGS besorolásuk, a játszott legnagyobb összeg, illetve a szerencsejáték miatti adósságok alapján Two-step klaszteranalízissel. A klaszterek mérésére használt Silhouette mérőszám értékei a különböző dimenziójú – értelmes – megoldások során 0,3-0,4 közöttiek, ami annyit jelent, hogy a szeparáció eredménye elfogadható, bár óvatosan kezelendő. Érdekesképpen a négyklaszteres megoldást emelnénk ki. Ugyanis ekkor a nem problematikus, veszélyeztetettek többsége egy-egy klasztert alkotott, míg a játékfüggők két csoportra bomlottak. Ezeket a csoportokat "mindent feláldozó" (11 fő) és "kulturált függő, (önkontrollós)" (33 fő) névvel illettük. Ugyanis az általunk önkontrollósnak illetve kulturált függőnek elnevezett csoport, bár a veszélyeztetetteknél magasabb összegekkel játszik, de nem jellemző, hogy hitelben játszana. Ugyanakkor kért már e célra pénzt kölcsön uzorástól (24,2%), használta hitelkártyáját (42,4 %), sőt tulajdon eladásból szerzett jövedelmét fordította szerencsejátékokra (60,6 %). A „mindent feláldozó” klaszter tagjai ennél is messzebbre mentek: 54,5 %-uknál előfordult, hogy 100.000 forint felett játszottak életükben, hitelkártyával 90,9 % vett fel pénz szerencsejátékokra, uzorástól 81,8 %-uk kért játék finanszírozására kölcsön, és játékok miatt már 63,6 %-uknál előfordult tulajdon eladása.

Az IPSOS 2010 felmérés szerint a megkérdezettek 1 százaléka követett el törvénytelen cselekedetet – saját bevallása szerint – a játéka finanszírozására. Megvizsgáltuk, hogy a fogva-tartás oka szignifikáns kapcsolatban áll-e a szerencsejáték-szenvedéllyel. A hazai börtönökben folytatott kutatásunkban a megkérdezettek 12,1 százaléka vallotta, hogy játékszenvedélyének közvetlen szerepe volt a bűnelkövetésében. A SOGS szerinti besorolás és a szerencsejáték bűnelkövetésben való megjelenése között szignifikáns kapcsolat van (Szignifikancia<0,05). Azok esetében, akiknél a bűnözés során a szerencsejáték közvetlen szerepet kap 2,7-szer nagyobb valószínűséggel (82,4 %) találunk szerencsejáték függőt, mint azoknál, akiknél a szerencsejátéknak semmilyen szerepe nem volt a bűnelkövetés során.

Egy kanadai vizsgálathoz hasonlóan (Smith és szerzőtársai, 2003) az elkövetett cselekmények közül egyedül a lopás áll szignifikáns kapcsolatban a játékszenvedéllyel (Szignifikancia=0,02). A lopás miatt ülők között 60 százalékos valószínűséggel találunk szerencsejáték-függőket, míg ha valaki nem lopásért ül, akkor a szerencsejáték-függők aránya 31 százalék. Az is megállapítható, hogy a szerencsejáték függők körében szignifikánsan nagyobb a lopásért ülők aránya, a problémamentesekhez viszonyítva.

A megkérdezettek 50,7 százaléka korábban is volt már büntetve. A büntetett előéletűek 51 százaléka a szenvedélybeteg kategóriába került a SOGS mérés alapján, míg a korábban nem büntetetteknek 45 százaléka nem problematikus, 40 százaléka veszélyeztetett. Azaz szerencsejáték-függőt 3,38-szor nagyobb eséllyel találunk a korábban már büntetettek körében a komplementer csoporthoz viszonyítva. Illetve, a szerencsejáték-függők körében szignifikánsan nagyobb a büntetett előéletűek aránya a nem szenvedélybetegekhez képest.

Vajon összefüggésbe hozhatóak-e a játékok típusai a játékszenvedély betegséggel?

Vizsgálatunk alapján a kártyázás, a kaszinózás, a lottózás és a játékgepezés áll szignifikáns kapcsolatban a szerencsejáték-függőséggel (15. táblázat).

**15. táblázat: Szerencsejáték-függők pótlólagos pénzforrásai**

Játék	Szignifikancia	Szerencsejáték-függők aránya a heti szinten játszó körében, %	Szerencsejáték-függők milyen valószínűséggel játsszák heti szinten, %
kártya	,002	61,1	32,4
kaszinó	,000	88,9	41,0
lottó	,012	60,0	38,5
játékgép	,000	76,7	59,0

Forrás: saját szerkesztés

A hetente legalább egyszer kártyázók 61 százaléka függő, míg azok között, akik egyáltalán nem kártyáznak 21,9 százalék a szenvedélybetegek aránya más szerencsejáték kapcsán.

A ritkán kaszinózók 46,4 százaléka veszélyeztetett. A szenvedélybetegek 40 százalékos valószínűséggel heti rendszerességgel kaszinóznak. Ez az arány a nem függők esetében elhanyagolható. A nem problematikusakhoz, illetve a veszélyeztetettekhez képest a szenvedélybetegek körében szignifikánsan magasabb azok aránya, akik heti szinten lottóznak, illetve játékgépeznek.

Több külföldi vizsgálathoz hasonlóan (Giffith 2000, Smith és szerzőtársai, 2003 felmérésünkben is a játékgépek használata egyértelmű és szoros kapcsolatot jelzett a szerencsejáték-szenvedéllyel. A szenvedélybetegek 60 százaléka saját bevallása szerint hetente többször is, míg a veszélyeztetettek 57,5 százaléka ritkán, de játékgépezik. Továbbá a hetente legalább egyszer játékgépezők 76,7 százaléka függőnek tekinthető. Fisher és Balding egy vizsgálat során (1998) úgy találta, hogy a pénznyerő automaták a legnépszerűbbek a serdülő szerencsejátékosok körében, ezeken játszott a válaszadók háromnegyede, ezt követte a kaparós sorsjegy (47%), majd a lottó (40%).

Összességében tehát a fenti kutatásunk szerint a szerencsejáték és annak szenvedélyes mérvű üzése összefüggésbe hozható a bűnelkövetéssel, különösen a lopással, ezért rendkívül fontos a szerencsejáték szenvedély következményeit megvizsgálni. A szerencsejáték lehetőségek növekedése, fajtáinak sokszínűsége és az új technológiák megjelenése, mind-mind addiktív potenciál. Ez a tendencia elkerülhetetlenül az egyidejűleg fennálló mentális egészségügyi problémák növekedését is eredményezi, amelyek magukban foglalhatják a visszaélészerű

magatartás különféle formáit és az öngyilkossági kísérletek elkövetését. Fontos tehát, hogy tudatosítsuk a szerencsejátékok és az bűnözés közötti kapcsolatot, és egyúttal szorgalmazzuk e probléma kezelését támogató intézmények, programok felállítását. Egy lehetséges megközelítés a terápiás kezelés, de ezt mind a preventív intézkedéseknek, mind a szűrés (felismerés) stádiumának meg kellene előznie. A legjobb gyakorlatok, legsikeresebb eljárások bemutatása célszerű lenne, mind a szerencsejátékban kórosan érintettek mind családtagjaik körében. A környezet játékszenvedély-fertőzöttsége ugyan nem determinál, ugyanakkor részleges szerepet játszik. Ebből kifolyólag azon családoknál, ahol a szülői mintában megjelenik, fokozott figyelmet kell a fiatalok ez irányú védelmére fordítani.

A korábbi kutatási adatok szerint a játékszenvedély gyakran összekapcsolódik más problematikus viselkedésmódokkal, például személyiségzavarral, más pszichiátriai rendellenességgel, túlzott alkohol-, illetve kábítószer-fogyasztással, családon belüli erőszakkal. Ennek fő oka, hogy a szerencsejátékos egyéb mentális problémája elől menekülve fordulhat a szerencsejátékhoz, vagy a szerencsejáték maga válthat ki egyéb mentális zavarokat. A Kutatópont már többször hivatkozott friss kutatási eredményei szerint a leggyakoribb ilyen probléma a depresszió (25%), a túlzott mértékű dohányzás (17%), illetve túlzott alkoholfogyasztás (11%), valamint a szerencsejátékkal társuló dohányzás és alkoholfogyasztás (10%). Ugyanakkor gyakoribbnak találták a családbeli játékszenvedély előfordulását a szerencsejáték-függők között, mint a csupán veszélyeztetett csoportokban, de nem találták gyakoribbnak az alkoholprobléma családon belüli előfordulását, az összes, valamilyen mértékben problémás szerencsejátékos körében, 2009-ben 31-33 százalékos, 2012-ben 21-24 százalékos előfordulási gyakoriságot állapítottak meg (Kutatópont, 2012).

## 7. A JÁTÉKSZENVEDÉLY EXTERNÁLIS HATÁSAI<sup>85</sup>

A szerencsejáték-ipar fejlődése, a kaszinóvárosok születése és az egyre gyakrabban szóba kerülő szerencsejáték szenvedély kapcsán számos érv és ellenérv hangzik el az iparág korlátozása, a veszélyeztetett társadalmi csoportok óvása, illetve az illegális játékszervezés „kifehéritése” kapcsán. Ebben a fejezetben kísérletet teszünk röviden összegezni azokat a pozitív és negatív hatásokat, melyek leginkább számszerűsíthetőek, hogy végre mérleget vonhassunk a pozitív és negatív tényezők között. A kérdés összetettsége okán elkerülhetetlen, hogy bizonyos externális hatások kimaradjanak, vagy csak említés szintjén jelenjenek meg, hiszen némelyik tényezőnél csak becslési módszerrel, vagy más régió ez irányú adataihoz történő viszonyításával vonhatunk le következtetéseket.

Külső gazdasági hatásról (externáliáról) beszélünk, ha egy gazdasági szereplő tevékenysége piaci ellentételezés nélkül befolyásolja egy másik gazdasági szereplő helyzetét (Marshall, 1898). Fenti okfejtésünket folytatva, ilyen hatásnak tekinthetjük, hogy a kaszinóvárosok születésekor kimutathatóan nő mind az adott településen, mind környezetben a bűnözés és a környezetszennyezés. A negatív külső gazdasági hatás abból fakad, hogy így egyesek (az út mentén lakók) beleegyezésük nélkül költségek viselésére, illetve hasznosságuk csökkenésére kényszerülnek. Mikor lakásukat megvették, olyan árat fizettek érte, amely tartalmazta, hogy a lakás viszonylag csendes, szennyeztelen helyen fekszik. Ezzel magyarázható – többek között -, hogy a Magyarországon tervezett surokói és bezenyei kaszinó-beruházások ellen a helyi lakosok egy része aláírásgyűjtést szervezett. Fenti példát folytatva pozitív externáliát is találhatunk az ügyben, hiszen a helyiek ingatlanjainak értéke jelentősen megugorhat – szintén a tervezett beruházások eredményeként (azok konkrét időbeli megkezdését megelőzően is) és munkahelyet is könnyebben találnak az ott élők.

A következő kérdésekre szeretnék még választ találni:

**K4: Milyen tételek vehetőek számba az állami költségvetés szintjén a szerencsejátékkal kapcsolatban: „visz-e annyit a réven, mint amennyi hoz a vámon” a szerencsejáték iparág?**

---

<sup>85</sup> azonos címmel, de átdolgozott, lektorált formában megjelent a Társadalomkutatás 2012. 30/3. számában

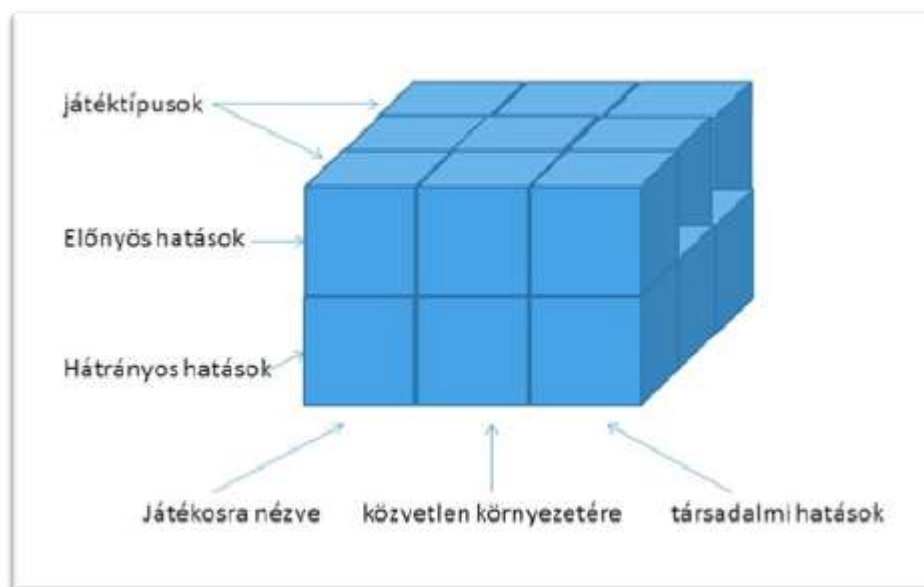
**K5: Mely tényezőket „nem szokták” figyelembe venni a döntéshozók társadalmi költség szintjén a szerencsejátékokat illetően?**

**K6: Milyen externáliák építhetők modellbe, ha pontosan meg szeretnénk határozni a szerencsejáték pozitív és negatív tényezőit?**

Köztudottan vannak olyan gazdasági és gazdaságpszichológiai pozitív externáliák és közvetlen előnyök, melyek a szerencsejátéknak köszönhetőek. Ezek számbavétele és számszerűsítése a célunk, kutatva az erre vonatkozó tudományos értekezéseket is. Első megközelítésben a szabadidő értelmes eltöltésében (öröm, szórakozás, stressz-oldás), a közösségépítő erőben, az állami adóbevételekben és a foglalkoztatásban megnyilvánuló előnyök a legkézenfekvőbbek, de ezen túl a sportfinanszírozás, mecenatúra és a turisztikában megjelenő pozitív hozadékok is kimutathatóak a szerencsejáték iparág vonatkozásában.

A szerencsejáték hatásainak egyéni – közösségi- társadalmi dimenziója mellett nagyon lényeges annak deklarálása, hogy a különböző játékfajták nagyon különböző módon és mértékben hatnak. Nyilvánvaló, hogy egy ötöslottó megvásárlásának kihatása például a családra elenyészőnek tekinthető egy napi szinten pókerező apa vagy a lóversenypálya szélén jelentős időt töltő közösséghez mérten. A szerencsejátékok hatásainak számbavételekor előszeretettel feledkeznek meg azonban a pozitív kihatásokról, melyet a 12. számú ábrában megidézett szerzőpáros viszont beemel elméletébe. Fenti példákat folytatva az ötöslottóból származó bevételek sporttámogatásra fordított része sem azonos nagyságrendű a pókertermek adójával. Ezen három vonatkozást rendezti egy modellbe Wildman és Chevalier, melyet a 17. számú ábrán mutatunk be. Ha negyedik dimenzióval bővíthetnénk a modellt, mindenképp a részegységek (kockák) eltérő nagyságait kellene megjelenítenünk, vagy a pozitív és negatív hatások egymáshoz viszonyított arányait kifejeznünk.

### 17. ábra: A szerencsejáték szociális hatásainak komplex modellje



forrás: Wildman és Chevalier (2002)

A 17. ábrán bemutatott komplex modellt egy ötödik dimenzió mentén is továbbfejleszthetjük, mely az idő szerepét jelenítené meg a szerencsejáték hatásainak bemutatásában. Ennek szemléltetésére vegyünk három példát:

Elsőként tekintsük például a kaparós sorsjegyeket, mely a játék veszélyességét tekintve az alacsony veszélyességi kategóriába sorolt szerencsejáték terméknek tekinthető. A játékosra nézve előnyös hatásként mondhatjuk a játék örömet, a nyerés nagy valószínűségét és az ebből származó nyereséget. Ugyanakkor a hátrányos hatása a játékosra nézve a túlzott izgalom, minimálisan, de a játékfüggés kialakulásának veszélye. Ha a közvetlen környezetére vonatkoztatjuk ezeket a hátrányos hatásokat, említhetjük például, hogy azt az időt, amit ezzel a foglalatossággal tölt, azt a családtól veszi el. Ugyanakkor előnyös hatás, ha például ajándékozási céllal a családtagoknak vásárol kaparós sorsjegyet. Társadalmi hatásait tekintve az előnyös hatások között mindenképpen a jelentős adótartalom említhető meg a játékadón kívül - a nyeresmények személyi jövedelemadó-tartalma is. Ugyanígy hátrányos hatásnak tekinthető társadalmi szinten a visszaélések, és csalások lehetősége, mert adott esetben a sorsjegy-hamisítással olyan fekete jövedelmek keletkezhetnek, melynek szintén társadalmi következményei vannak.



Második példaként említjük a lóverseny-sportfogadást, ahol szintén ezt a három (öt) dimenziót emelhetjük ki. A játékosra nézve a lóverseny pálya mellett történő játék mindenképpen egy örömteli elfoglaltságot takar, egy kellemes időtöltést, ugyanez a hátrányként is megemlíthető viszont a játékosra nézve, hiszen lehet, hogy ezt éppen a munkaidejében teszi. Közvetlen környezete vonatkozásában szintén lehet, hogy egy olyan kellemes családi elfoglaltság a sportfogadás, ami az egész család számára egy közös kellemes időtöltést és szórakozást jelent, ugyanakkor a hátrányos hatások egyértelműek. Társadalmi viszonylatban a lóverseny sporthoz kapcsolódó finanszírozási kérdések mellett, melyeket a hátrányos hatások közé soroltunk, előnyös hatásként megemlíthetjük a tradicionális lótenyésztést, a lovas sport állami szintű támogatását és elismerését. Ha azonban a negyedik és ötödik dimenziók mentén is ki szeretnénk tágítani modellünket, akkor figyelembe kell vennünk azt is, hogy második példánknál eltérő nagyságrenddel bír a játékfüggőség kialakulásának kockázata az imént említett kaparós sorsjegyhez mérten. Ötödik dimenzióink pedig az idő-tényező, ami alatt jelen esetben az elhúzódó időbeli hatásokat érthetjük - negatív oldalról tekintve - például a függővé vált személy kezelésére fordított időt és annak időszükségletét.

Harmadik példánk legyen a póker, az élő kártyajáték önálló közösségben szervezett (kártyás) fogadásokkal. A póker játék kimondottan az a szerencsejáték, amelyet igazából anyagi tét mellett lehet játszani, játékosra nézve egyértelmű, hogy a nyeremény és annak csábítása pozitív hatásnak tekinthető. De mivel a játékban mindenki nem nyerhet, az asztalnál lévő összes többi játékos a vesztes kategóriába tartozik, így az egyén szintjén nézve a hátrányos hatások között is a nyeremény említhető elsősorban meg. A közvetlen környezet tekintetében egy komoly kapcsolatépítő és közösségi vonatkozása is van a pókernek, sokan úgy tekintenek rá, mint ami nem is szerencsejáték, hanem ügyességi játék emiatt. A hátrányos, közvetett környezeti hatások között kell azonban megemlítenünk, hogy számos amatőr, kezdő vagy kevésbé tapasztalt játékos sétálhat be abba a csapdába, ami alapján egy profibb vagy felkészültebb társaság „megkopszthatja”. Társadalmi hatások vonatkozásában egyszerűbb a hátrányos hatásokra példát találni, hisz ezek a fajta jövedelmek, és ez a fajta játék semmilyen szinten nem kontrollált a játékbarlangok körében, így ennek adóvonzatai sem jelenik meg az állami költségvetésben, illetve hogyha az illegális játékokra vonatkozóan különböző nyomozásokat, és vizsgálódásokat rendel el a hatóság, ennek szintén költségkihatásai vannak.

Az időtényezőt azért is célszerű átdolgozott modellünkbe beemelni, mert a fentebb említett kezelésre, gyógyításra szánt idő mellett, a játékkal töltött idő és az eredményre, nyereségre való várakozási idő is olyan tényezők, melyek a játékszenvedély szempontjából lényegesek.

A szerencsejáték hatásainak fenti komplex modellje mellett némileg bonyolultabbnak tűnhet az ausztrál illetve albertai szerencsejáték kutató intézet 2000-ben kialakított modellje, melynek központjában az egyén áll, és közvetlen kapcsolódással 6 területtel jelenít meg számos kapcsolódó és egymással is összefüggő részterületeket (Anielski, 2008). Ezek a területek a jogi, a pénzügyi, az egészségügyi, a foglalkoztatási illetve az oktatási, a kulturális valamint a szabadidőhöz, és a turizmushoz kapcsolódó területek. Ugyanakkor a modell utal egy 7. illetve egy 8. nagy témakörre is, amely tulajdonképpen hatással van a szerencsejátékos tevékenységre, mégpedig az interperszonális kapcsolatokra illetve a közösségi szolgáltatásokra. Ez a kapcsolódó modell mind a pozitív, mind pedig a negatív hatásokat ugyanúgy igyekszik feltárni, mint a fentebb ismertetett Wildman és Chevalier- féle 2002-es modell.

Az egészségi és jóléti kapcsolódásokhoz olyan tényezők tartoznak az albertai modellben, mint például a stressz, a depresszió, a szorongás, az öngyilkosságra való hajlam, a rossz egészségügyi állapot, illetve az időbeli veszteségek. A pénzügyi hatások közé a pénzügyi nehézségek mellett az adósságok, a vagyontárgyak elvesztése, az uzsorakölcsön illetve a fizetési képtelenség alcsoportjai tartoznak. A legalitás illetve törvényességi ügyekhez sorolja az albertai modell a családon belüli és a családon kívüli erőszakot, a lopást, illetve bebörtönzés témakörét. A személyek közötti interperszonális kapcsolatok illetve azok következményei a család elhanyagolása, a veszekedés, a kapcsolatok megromlása, a válás, illetve szintén a családon belüli erőszak.

A pozitív hatások közül tarthatjuk számon a szabadidő és a turizmus témakörét, hiszen a szórakozásnak, és a szocializációnak egyik nagyon fontos értéke lehet a szerencsejáték, ugyanakkor fogyasztói többletet is generál (Tessényi, 2011.).

Kulturális következményei azok a közösségi kiadások, melyek szintén mind pozitívak, mind negatívak lehetnek, hiszen az államkincstárat egy oldalról gyarapítja a szerencsejáték, adóbevételi illetve játékadók révén, másrészt viszont az ebből fakadó bűnözés, vagy problematikus játékosok kezelése kiadásokat jelenhet az állami költségvetés számára.

Ugyanakkor megterhelést jelent bizonyos értelemben a szerencsejáték a jótékonyági szervezetek vonatkozásában is (például hajléktalanná váló játékfüggő).

A foglalkoztatási és oktatási alcsoporton belül a munkahelyi hiányzások, a gyenge teljesítmény, illetve a munkahely elvesztése a legplasztikusabb eleme a modellnek.

## 7.1. SZOCIOÖKONÓMAI SZEMPONTOK

A játék az egyik legfontosabb szocializációs és rekreációs tevékenység<sup>86</sup>. Születés után a világ megismerését és a tanulási folyamatokat segíti elő, az ember számára emellett alapvető örömforrás, szórakozás, kikapcsolódás, amely nem kizárólag a gyermekkorra korlátozódik. Ugyanakkor, minden esetben az izgalom és a nyereség lehetőségét hordozza magában a résztvevők számára. Az emberek zöme életében legalább egyszer kipróbálja a szerencsejátékot. A szerencsejáték társaságot biztosít, nézzük csak a lóversenyt, vagy a kártyajátékokat, de az egymás mellett sorakozó játékgépek is megteremtik a maguk milióját. Az emberek többségénél a szerencsejáték csupán szórakozást jelent, izgalmat, újdonságot, örömeztetést, és nem avatkozik bele a mindennapjaikba.

„Az egyén és közösség egymást feltételező entitások... Az egyének döntései és cselekvései során figyelembe vesznek a hasznossági megfontolásokon túlmutató, általánosabb (etikai, esztétikai, vallási) értékeket is. Sőt az egyének döntéseiket és cselekvéseiket inkább normatív megfontolásokra, mint tisztán hasznossági kalkulációkra alapozzák.” (Könczei és Zsolnai, 2004., 345. o.) A közösségi elvárások és az érzelmek jelentősen, sőt sokszor döntően befolyásolják az emberek cselekvéseit. (Simon, 1984.)

A szerencsejáték pozitív hatásai között elsőként említjük azt a pozitív hatást, mely alapján a kulturált szórakozás részét képezheti. Napjainkra a nyugati társadalmakban a szabadidő aránya és minősége jelentős változáson megy keresztül, és az ember ébren töltött óráinak

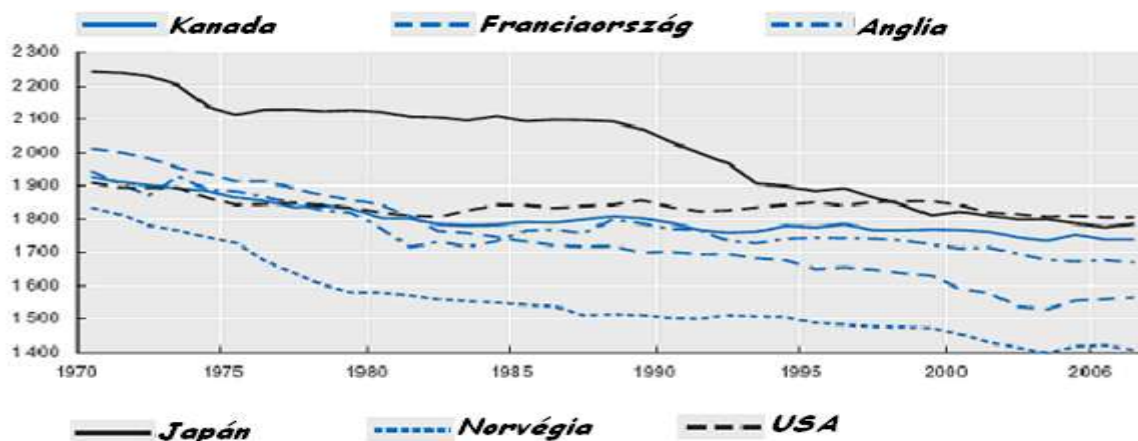
---

<sup>86</sup> „szabadidőben, a tevékeny pihenés érdekében végzett minden olyan kulturális, társas, játékos és mozgásos tevékenység, melyet a napi fő elfoglaltság által okozott fáradtság, feszültség feloldása, a testi-lelki teljesítőképesség és -képesség helyreállítása, fokozása érdekében tesz az ember.” (Fritz, 2006)

Pszichológiai megközelítésben a játék alapvetően öncélú tevékenység: legfőbb értelme a játék maga (az más kérdés, hogy rengeteg más hozadéka lehet, de nem ezért játszunk, mert ha igen, akkor az már nem játék).

nagyobb részét már nem feltételen munkavégzéssel tölti. Természetesen ez a kijelentés a világ egyes régióiban jelentős eltérésekkel fogadható csak el, alábbi ábra (18. számú) a világ hat OECD-országában a teljes foglalkoztatott népességen belül az éves munkaórák csökkenését mutatja be.

**18. ábra: Az éves munkaórák és az éves ledolgozott munkaórák hosszú távú csökkenése a teljes foglalkoztatott népességen belül a kiválasztott OECD-országokban**



Forrás: Society at a Glance 2009 OECD Social Indicators<sup>87</sup>

A fentiekől teljesen eltérő eredményekre jutott Ramey és Fancis (2006), meglátásuk szerint a szabadidő aránya megegyezik az 1900-as nagyságrenddel és a munkaórák csökkenését az oktatásban eltöltött idő ellensúlyozza. Modelljükben figyelembe vették továbbá az ingázás és a házimunka kategóriáit is. Hivatkozott munkájukban nem pusztán empirikus adatokat dolgoznak fel, hanem a vizsgálati kérdésekre vonatkozó elméleti modellt is felállítottak. Kutatásukkal azt a sztenderd közvélekedést igyekeznek cáfolni, mely szerint az egy főre jutó szabadidő 550 órával nőtt az elmúlt években.

A játéknak szerepe van a személyiség kibontakozásában, fejlesztésében, a szocializáció folyamatában. A játék feszültségcsökkentő, asszimiláló, felszabadítja az energiákat. Közösségfejlesztő, és egyénfejlesztő egyszerre. Szórakoztat, kikapcsol, és örömet okoz. A játék elve legmarkánsabban a sportokban felfedezhető fel, így elsődlegesen a szabadidő eltöltésére vonatkozó kutatások is a sport, televíziózás és társas együttlét vonatkozásában igyekeznek adatokat elemezni. (Kovácsné, 1998.) Ugyanakkor „a játékoság

<sup>87</sup> <http://www.sourceoecd.org/pdf/societyataglance2009/812009011e-02.pdf>

nem egyenlő a szerencsejátékkal”, a homo ludens játékos embert és nem szerencsejátékost jelent (Csorba, 2012).

## 7.2. A SZERENCSEJÁTÉK SZEREPE A SZABADIDŐRE KÖLTÖTT JÖVEDELMEKEN BELÜL

Vitathatatlan, hogy az elmúlt 20 évben a munkára és a szabadidőre fordított idő mind minőségében, mind arányaiban jelentősen átalakult (Vukovich és Harcsa, 2000). Ennek szociológiai aspektusainak részletesebb elemzése nélkül is érdemes végiggondolni, hogy vajon képesek-e az emberek a felszabadult idejüket értelmesen kitölteni.

Mint azt a 16. számú táblázatból is szemlélhetjük 25 év adatait vizsgálva a kereső munkavégzésre fordított idő jelentősen csökkent. A napi elfoglaltságon belül 1986-ról 2000-re mintegy 23,3 %-kal, majd 2000-ről 2010-re további 19 %-kal. Ebből következik, hogy mivel egyre kevesebb időt töltünk főfoglalkozású munkavégzéssel, így a felszabadult szabadidő, illetve rekreációs idő is arányosan növekszik. Míg a bemutatott időszak alatt a fiziológiai szükségletek kielégítésére fordított napi idő 6 %-kal nőtt, addig a szabadidő 25 év alatt 16,5 %-kal nőtt: napi 230 percről 268 percre.

### 16. táblázat: A magyar lakosság napi átlagos idő-felhasználásának változása 1986-2010.

15-74 éves népesség (Főfoglalkozású munkavégzés)

Tevékenység	1986/1987		1999/2000		2009/2010	
	perc	%	perc	%	perc	%
Társadalmilag						
kötött	540	37,5	478	33,2	461	32
ebből						
kereső munka	280	19,4	215	14	174	12,1
Fiziológiai szükségletek						
kielégítése	671	46,6	683	47,4	712	49,4
Szabadon	230	15,9	280	19,4	268	18,6
Összesen	1440	100	1440	100	1440	100

Forrás: KSH – statinfo: A lakosság időfelhasználásának változásai 1986 és 2010 között<sup>88</sup>

<sup>88</sup> <http://www.ksh.hu/docs/hun/xftp/stattukor/idomerleg10.pdf>

Csikszentmihályi Mihály (1997) több mint 20 éves pszichológiai módszerekkel végzett kutatássorozatának egyik konklúziója, hogy az emberek közérzetének fontos eleme az elfoglaltság jellege, mely sokkal tágabb értelemben vizsgálándó, mint a munkahelyi elégedettség. Pszichikai entrópiának nevezte el azt a jelenséget, melyet a tétlenség generálta unalom, szorongás, az enerváltság és a depresszió tünetei jellemeznek.

A kutató számos olyan lehetőséget és tevékenységet számba vesz, melyek kimutathatóan csökkentik az entrópiát és a boldogabb élethez vezetnek<sup>89</sup>, mivel „...a szabadság nem szükségszerűen segíti elő az élet értelmessé tételét – éppen ellenkezőleg.” (Csikszentmihályi, 1997, 309. o.)

Csikszentmihályi véleménye szerint a tevékenységeknek egyetlen típusa képez kivételt: a szerencsejátékok. Bár ezek is örömteli tevékenységek, de eleve véletlenszerű eseményeken alapulnak, amelyeket nem befolyásol az egyéni ügyesség vagy felkészültség és a játékos nem képes szabályozni a kimenetelt. Ezért arra a következtetésre jut, hogy ebben az esetben az "én irányítom a helyzetet"-érzés lényegtelen az öröm- élmény szempontjából. Felismeri azt a jelenséget, hogy a szerencsejátékosok többsége meg van arról győződve, hogy az ő ügyességének meghatározó szerepe van a végkimenetel szempontjából.

„A pókerjátékosok meg vannak róla győződve, hogy a győzelmük saját ügyességük eredménye, és nem a szerencséé. Ha veszítenek, akkor már hajlamosabbak nagyobb szerepet tulajdonítani a balszerencsének, de még akkor is szívesebben magyarázzák a végkifejletet valamilyen saját személyes hibájukkal. A rulettjátékosok bonyolult szisztémákat dolgoznak ki, hogy megjósolják, hogyan fog pörögni a kerék.” (Csikszentmihályi, 1997,35. o.)

Részben egyetértve a fenti megállapításokkal, mégis felmerül a kérdés, hogy értelmes időtöltésnek nevezhetjük-e a szerencsejátékot? Véleményem szerint más oldalról nézve - lehet pozitív a szerencsejátékkal töltött szabadidő, álljon itt 3 egyszerű példa:

---

<sup>89</sup> hivatkozva Fülöp Márta 1998-as kritikájára: „Az adatok tudományos feldolgozását a szerzők cikkekben, a szaklapokat olvasó szakmai közönség számára készítik el. Az ismeretterjesztő könyvek nélkülözik a tudományos precizitást, a szerzők megengedik maguknak, hogy általánosan fogalmazzanak, nem kellően végiggondolt kijelentéseket tegyenek, állításaikat ne támasszák alá ellentmondást nem tűrően. A Flow is ezek közé a könyvek közé tartozik.”

1., az illető az entrópiáját és ebbéli frusztrációját az alkoholban, drogban vagy erőszakos cselekedetekben vezetné le e helyett;

2., az elmagányosodás jelensége szempontjából: a lottózóban közönséget, társaságot találhat magának az ember, mely sokszor értékesebb számára, mint maga a játék;

3., az öröm és izgalmi szint a játék, így a szerencsejáték által is növelhető: vannak nyertesek – játékonként eltérő számban és gyakorisággal, akik életérzését hosszabb, rövidebb ideig a szerencsejáték pozitív irányban elmozdítja.

Csíkszentmihályi fent idézett gondolata kimondottan a szenvedélyes vagy problematikus játékosról szól, aki már nem az élvezet, hanem a megélhetés végett játszik. Nem szabad azonban elfeledkeznünk arról, hogy a rendszeresen szerencsejátékot űzőknek csupán 1,2 %-a, aki szenvedélybeteg (IPSOS, 2010) és töredékük olyanok, akik ebből akarnak megélni.

Két különböző szintjét érintettem a fentiekben a szabadidő megnövekedésének: az egyén szintjén, ahol a számos lehetőség egyike a játék-automatával való foglalatzkodás vagy a lottózóban történő „ikszelgetés”.

A társadalom szintjén már nehezebb felbecsülni, hogy mekkora gazdasági értéke van a szabadidőnek. Az USA-ban a 20 évvel ezelőtt 160 milliárd dollárra becsülték (10 évvel korábbi becslés duplája!) a közvetlenül szabadidő eltöltésére költött összeget (Kelly, 1982.).

Említést érdemelnek e fejezet alatt az idősök, akik Észak-Amerikában és nyugaton az egyik legfontosabb célcsoportját képezik a kaszinóknak. Az előregedő, de jómódú társadalmakban nem csak az aktív korúak szabadon felhasználható kereseteinek növekedése, de a már passzív korúak növekvő átlagéletkora és fizetőképes igénye is jelentős tényező a játékszenvedély korcsoportonkénti megjelenése szempontjából (Philippe és Vallerand, 2007).

### 7.3. ADÓZÁS

A kereslet és kínálat árugalmassága befolyásolja az adóbevétel nagyságát, valamint az adózás társadalmi költségének, a holtteher veszteségnek a nagyságát. Minél kisebb a kereslet és a kínálat árugalmassága (normál javak esetén), annál nagyobb lesz az adott nagyságú adóból származó adóbevétel és annál kisebb lesz a holtteher-veszteség (Czagány és

munkatársai, 2005). Minél kevésbé rugalmas a kereslet és a kínálat, annál kisebb lesz ugyanakkora nagyságú adóváltozás hatására az egyensúlyi mennyiség visszaesése, tehát nagy lesz az adóbevétel és viszonylag csekély a holtteher-veszteség, mert bőséges marad a termék-mennyiség, vagyis az adóalap. Ezért az ókortól a mai napig az adóztatás kedvelt tárgyai a rugalmatlan keresletű termékek, így a só, a szeszesitalok, a dohánytermékek, az üzemanyagok és a szerencsejátékok.

„Az állam úgy közelítheti a piaci egyensúlyi outputot a társadalmi jólét optimuma felé, hogy a negatív külső hatású tevékenységet adóztatja, míg a pozitív külső hatással bíró tevékenységet támogatja.” (Czagány és munkatársai, 2005. 289.o.) Ezen tankönyvi megállapítás klasszikus példája a szerencsejátékok adótartalma. Ma Magyarországon a legális szerencsejáték-piac<sup>90</sup> forgalmának több mint 40%-át teszik ki az adók és járulékok. Az állami játékszervező elmúlt négy évi teljesítéseit veszi számba a 19. számú ábra.

**19. ábra: A Szerencsejáték ZRT költségvetési hozzájárulása 2007-2010. között (millió Ft-ban)**



Forrás: A Szerencsejáték ZRT 2010. évi üzleti jelentése

<sup>90</sup> 2011-ben!



A magyar Szerencsejáték Szövetségbe tömörült játékautomata üzemeltetők bevétele kb. 90 milliárd Ft évente, ez mintegy 30 ezer játék-automatából befolyt árbevétel, mely adóbevétel szempontjából 35 milliárdot jelent évente az államnak. 2009-ben 15 017 terem, 26 292 gép és 29 682 játékhely üzemelt (Szer.Szöv. 2009. évkönyve)<sup>91</sup>.

2009-ben a szerencsejáték piac 243,20 milliárdos játékbevételéből a sorsolós, a fogadásos és a kaszinó játékok után több mint 100,27 milliárd Ft nyeresémet nyertek el a játékosok. A pénznyerő automaták esetén a tiszta játékbevétel értelmezhető, ami 81,32 milliárd Ft volt. A játékokat (a szervezőket) a játékok forgalma után játékadó, a kifizetett nyereségek után (a játékosok helyett megfizetett) személyi jövedelemadó fizetési kötelezettség terheli. A két fő elvonást (játékadó+szja) figyelembe véve, a szerencsejáték szervezőktől 2009-ben 99,41 milliárd forinttal lett gazdagabb a költségvetés. Fenti összeg a bírságokat és az engedélyeztetési díjakat is tartalmazza.

Nevada Államban az állami adóbevétel egyharmada a szerencsejáték adóból származik<sup>92</sup>.

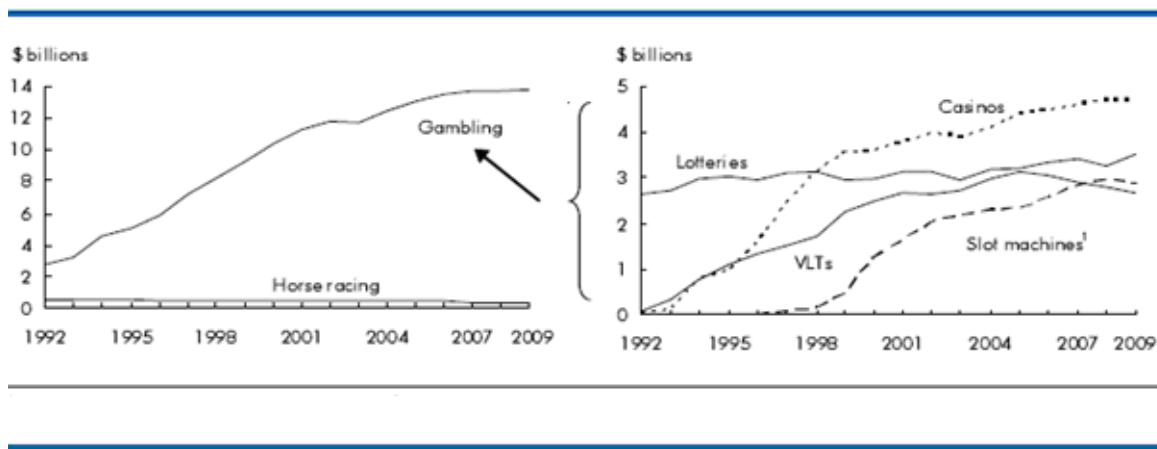
A nettó állami bevétel Kanadában például a lottó-, videó-lottó terminálok (VLT-k), kaszinók és nyerőgépekből 2.730.000.000\$ volt 1992-ben, 2009-ben ez az összeg már 13.750.000.000 \$. Náluk a kaszinók a szerencsejáték-ipar 34%-át tették ki 2009-ben, míg a sorsolós játékok 26%-ot (továbbá a játékgepek kaszinókban 21%-ot és a VLT-k 19%-ot) (CPRG éves jelentései; Marshall, 2010) .

---

<sup>91</sup> a játék-automaták üzemeltetésének 2012. október 2-ai törvényi betiltása a költségvetési tételeket is jelentősen átírja ebben a szektorban

<sup>92</sup> továbbá a kaszinó a nyeresémből köteles visszatartani 28%-ot jövedelemadóként, ha nem dokumentált a nyertes (adófizetői azonosítószámmal, vagyis a Social Security Number-rel). A forrásadó mértéke 30%, ha külföldi a játékos. Az adó mértéke 25 százalék, ha az összeg több, mint 5,000 \$

**20. ábra: Állami tulajdonban lévő szerencsejáték cégekből származó nettó állami bevétel alakulása Kanadában 1992-2009. között**



Forrás: Kanadai Statisztika 2010-es jelentés<sup>93</sup>

Az adó-tényező megítélése egy olyan terület, ahol a közgazdászok már ideje korán konszenzusra jutottak. Az adatokat elemezve egy közép-amerikai országos felmérés (1977) megállapította, hogy a szerencsejáték adó vonatkozásai túlnyomórészt regresszívek, azaz egy nagyobb, arányos részét a szegények fizetik meg (Wildman és Chevalier, 2002.). Valóban, a szerencsejáték adókról kiderült, hogy kétszer olyan regresszív, mint a sokat kritizált forgalmi adó. (Borg, Mason és Shapiro, 1991) Egy kanadai gazdasági elemzés során, Vaillancourt és Roy (2000) megállapította, hogy a szerencsejáték adók csak a másodikak regresszivitás tekintetében, a dohány termékeket követően.

Összevetve a magyar helyzettel, a 2010. évre játékadó címen összességében a központi kormányzat költségvetésében 73 milliárd forintot tervezett, amelynek jelentős része, 63 milliárd forint a központi költségvetés bevételeit képezi, a fennmaradó összeg a LXVII. fejezet bevételei között jelenik meg. A változás - mely szerint 2010. évtől az ötös lottóból befolyó játékadó 90%-a a Nemzeti Kulturális Alap bevétele - a kulturális járulék megszűnése miatti átcsoportosítással magyarázható. A szerencsejátékok forgalmát és így a játékadó-bevételt kizárólag a piacon történt jogszabályi változások, a kínálati oldal döntései, valamint a „szerencse” (halmozódások által megnövekedett játékkedv) befolyásolja. A 2010. évre

<sup>93</sup> Statistics Canada — Catalogue no. 75-001-X <http://www.statcan.gc.ca/pub/75-001-x/2010108/pdf/11297-eng.pdf> Letöltés ideje: 2011. szeptember 24.

jogszabály módosítás és a szerencsejáték piacon nagyobb átrendeződés nem várható. A bevételek 91%-át jelentő sorsolós játékok és a pénznyerő automaták bevételei között arányeltolódás nem, vagy csak minimális mértékben várható. (2010. évi Központi Költségvetés)

Megállapíthatjuk tehát, hogy a szerencsejátékokból származó adóbevétel a legjelentősebb anyagi tényezője mind külföldön, mind hazánkban az iparág legális működésének. Fontossági sorrendbe rendezve a pozitív „hatásokat” a következő szempont az iparági foglalkoztatás.

#### 7.4. FOGLALKOZTATÁS

A szerencsejátékok pozitív externális hatásairól először 1997-es elemzésében tesz említést Arthur Anderson, úgymint a foglalkoztatás vagy a befizetett adók. A magyarországi adatok tekintetében a Szerencsejáték ZRT és a játékautomata üzemeltetőket tömörítő Szerencsejáték Szövetség adatai alapján a 17. számú táblázatban közölt foglalkoztatási adatok voltak jellemzőek 2010-ben. A közvetett foglalkoztatást az SZZRT részéről a jelentős számú (2012-ben 4071 helyszín) értékesítési hálózat (magán, posta, üzletláncok), a játékautomatások vonatkozásában a vendéglátásban is érdekelt üzemeltetők és családtagjaik adják (ez utóbbiak száma Schreiber István<sup>94</sup> szerint kb. 60000 fő).<sup>95</sup>

Az iparág - foglalkoztatásban betöltött szerepét aszerint is megbecsülhetjük, ha feltesszük, hogy ezen alkalmazottak munkanélkülivé válása esetén – rövid távon – az állami ellátó rendszerre, jelen esetben munkanélküli segélyre kényszerülnének. Természetesen ez a megközelítés csak nagyon rövid távon helytálló, hiszen előbb-utóbb más szektorokban találnának munkát – megfelelő (jelenleginél jobb) gazdasági helyzetben. Egy másik közelítési módszer, ha az iparági foglalkoztatottak átlagkeresetéből indulunk ki és - a pozitív hatások között - ennek éves összegét vesszük alapul.

---

<sup>94</sup> a Magyar Szerencsejáték Szövetség (MSZSZ) elnöke

<sup>95</sup> Közvetlen foglalkoztatottnak tekintjük, akik munkaszerződés vagy megbízás keretében az értékesítést a szerencsejáték szervező cégen belül végzik, míg közvetett kategóriába soroltuk mindazokat, akik hivatásszerűen mást végeznek (például: postai alkalmazott, vendéglős, pultos, újságos, stb.), de a szerencsejáték értékesítésben részt vesznek.

## 17. táblázat: A szerencsejáték iparág foglalkoztatási adatai Magyarországon 2010-ben

(fő)

Szerencsejáték szervezők	Közvetlen - alkalmazott	Közvetett - bedolgozó*
SzZRT	1.250	25.000
Játékautomata üzemeltetők	1.500	80.000
Kaszinók	250	12.000

\* becslült adat

Forrás: saját szerkesztés

Fentiek alapján 3 milliárd és 7,2 milliárd közé tehető éves szinten az az összeg, mely a szerencsejáték iparban közvetlenül foglalkoztatottak jövedelme, nem számolva ezek járulékaival és adóvonzataival, továbbá a beszállítók és bizományosi értékesítők jutalékával. Ha ennél pontosabb becslést akarunk adni, a Szerencsejáték ZRT azon partnereit, akik kizárólag szerencsejáték értékesítéséből élnek, szintén számba kell vennünk (a magán üzemeltetők felénél más értékesítési tevékenység is jellemző, azaz kb.1100 terminálkezelőről beszélhetünk).

### 7.5. TURIZMUS

Fentiekben már említést tettem a munkahelyteremtés, gazdaság fellendítése (beruházások) - például Bezenye, Sukoró, Tiszasziget, Hajógyári sziget - szempontjából a szerencsejáték legális szervezésének pozitív hozadékaik között. Nem szerepelt még a turisztikai multiplikátor hatás (Bacsi, 2008). A turizmusnak a pszichológiai és gazdasági jelentősége is van. Az idegenforgalom értékét nemcsak az ember számára hajtott haszna alapján, hanem gazdasági haszna szerint is meghatározzák. Tehát a turizmus egy elsőrendű gazdasági ágazattá válik, egy „füst nélküli ipar”. (Dombay, 2004.)<sup>96</sup>

---

<sup>96</sup> Multiplikátor hatás: gazdaságban tovagyűrűző következmények például állandó beszállítók a kaszinókba vagy a játékszervező alkalmazottainak fizetőképes kereslete...

A szerencsejátékok népszerűségének növekedése nem a turizmus fejlődésének következménye. A szerencsejátékok az emberek szórakozás iránti igényét elégítik ki, kombinálva a nyerési vágygal. A turizmus fejlődésének káros hatásai között rendszerint szerepel a szerencsejátékok megjelenése: egyrészt a legtöbb kaszinó valóban jelentős turisztikai attrakciónak tekinthető (Monte Carlo vagy Las Vegas turizmusa pedig egyenesen a kaszinóknak köszönheti a létét), másrészt a szerencsejátékok általában vonzzák a szervezett bűnözést és a kábítószer-kereskedelmet, ez pedig rontja az adott térség közbiztonságát. „Általában azonban a kaszinók jelentős bevételt jelentenek az érintett desztinációnak, illetve munkahelyeket teremtenek a helyi lakosság számára, gazdasági jelentőségük tehát egyértelműen pozitív. Amennyiben a helyi hatóságok képesek a szerencsejátékokkal kapcsolatos kedvezőtlen egyéb hatásokat (a bűnözést és a kábítószer-kereskedelmet) szabályozni, akkor a kaszinók fontos szerepet játszhatnak egy desztináció fejlődésében.” (Rátz, 1999.)

A szerencsejáték turisztikai szerepéről Magyarországon ma még csak mint *lehetőségről* kell említést tennünk, a várható kaszinó beruházások azonban a fenti elemek szerepét, jelentőségét, nagyságrendjét érdemben fogják növelni.

## 7.6. SPORTFINANSZÍROZÁS ÉS MECENATÚRA

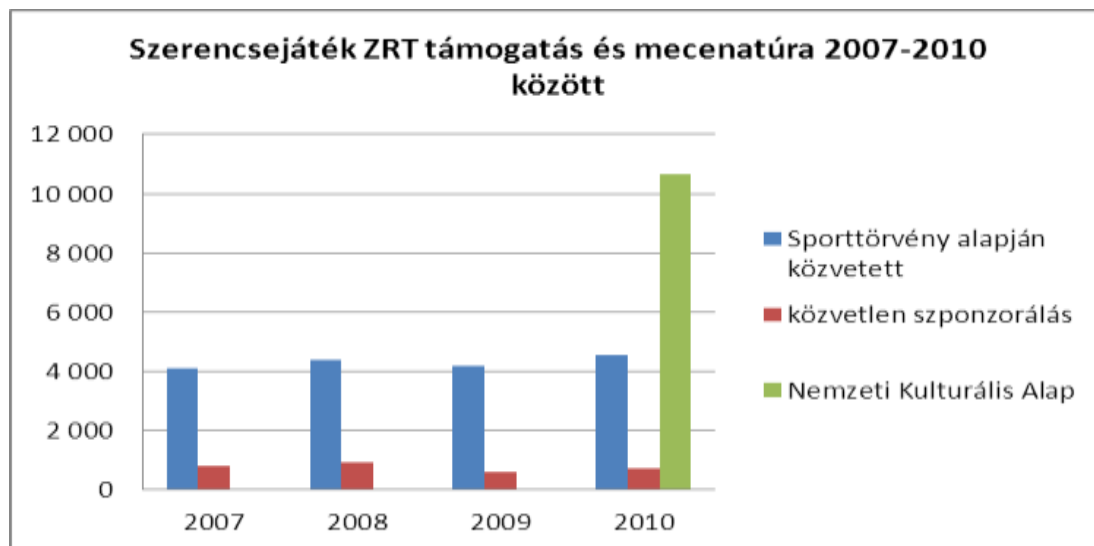
A szponzoráció és mecenatúra már napjainkban is egy olyan jelentős tétel, mely említést érdemel: 2012-ben több mint 1 milliárd forintot költ az SZRT közvetlen támogatásra és a jelenlegi adójogszabályok értelmében a játékbévétele meghatározott része is közvetlen sportfinanszírozásra fordítandó<sup>97</sup>. Ugyanakkor a nem állami tulajdonlású játékszervezők, legfőképp a sportfogadások szervezőinek támogatási és reklám tevékenysége látványos és igen jelentős mértékű. Például a Bwin internetes sportfogadás szervező cég csak a Real Madrid focicsapat mezsponzorálására 15 millió eurót fordít évente (HVG, 2009).

---

<sup>97</sup> Törvényi előírás szerint a sorsolós szerencsejátékok játékadójának 12 százalékát, a bukmékeri rendszerű fogadások játékadójának 50 százalékát, valamint a sportfogadás (TOTÓ) játékadóját a hazai sport támogatására kell fordítani, míg az Ötöslottó játékadó-összegének 90 százalékával a Nemzeti Kulturális Alap jogosult gazdálkodni.

„Becslések szerint a külföldi tulajdonú online sportfogadási oldalak forgalma nagyjából 50 milliárd forint körül lehet (Heszler 2009). Ehhez jönnek még a pókerből származó bevételek, amelyek óvatos becslések szerint is több tízmilliárd forintot tehetnek ki.”(Váczi, 2010; 75.o.)

**21. ábra: A Szerencsejáték ZRT közösségi hozzájárulása 2007-2010. évek között a szponzorációs tevékenységén keresztül (millió Ft-ban)**



forrás: Szerencsejáték ZRt. 2010. évi üzleti jelentése<sup>98</sup>

Nem lenne teljes a kép, ha megfeledkeznénk azon finanszírozásokról, melyek szintén közvetett vagy közvetlen módon a szerencsejátékokból származó árbevételeknek köszönhetően találnak forrást. (Samuelson, 1976.)

A 7.1. bekezdéstől egészen a 7.6. bekezdésig a szerencsejáték pozitív hatásait és következményeit igyekeztünk csokorba szedni. Mérlegünk másik oldalán szerepeltethető negatív hatások legjelentősebbikét a 6.2. fejezetben saját kutatással támasztottuk alá. A következő alfejezetben a további negatív tényezőket összegezzük.

## 7.7. TÁRSADALMI KÖLTSÉGEK

A problematikus és kóros játékszenvedély betegség számos költséget generál. A társadalom egésze viseli az ebből eredő – pénzbeli és nem pénzbeli - költségeket. Ezen szociális költségek olyan elemeket tartalmaznak, mint a csalás, lopás, uzorakölcsön, elveszett

<sup>98</sup> 2010. január 1-jétől a Nemzeti Kulturális Alap fő bevételi forrása – törvényi változás miatt az ötös lottó szerencsejáték játékadójának a 90%-a.

munkaidő, a munkanélküliség és a kapcsolódó szociális juttatások, a biztosított vagy államilag támogatott egészségügyi költségek, és a büntető igazságszolgáltatási rendszer költségei. A közvetett költségelemek között jelentős a közvetlen környezet által viselt teher, hiszen kárvallott a szenvedélybeteg családja, hozzátartozói (is). Ha ezen költségek tisztán megjelenének egy másik szektor bevételi oldalán (mint ahogyan meg is jelennek), ellensúlyoznák ezen tételt, de a feketegazdaságba való átszivárgással már „deficitessé válik” a képletünk. Negatív externália esetén egy tevékenység egyeseknek olyan károkat okoz, amelyet neki a piacon keresztül nem térítenek meg.

Fentiek közül némely társadalmi költségeket - amelyek a szerencsejáték következményei - könnyebb számszerűsíteni, ilyen például a megnövekedett mértékű öngyilkosság<sup>99</sup>, az autóbalesetek és a gyermekek bántalmazásának nagyobb előfordulási aránya (Goodman, 1994).

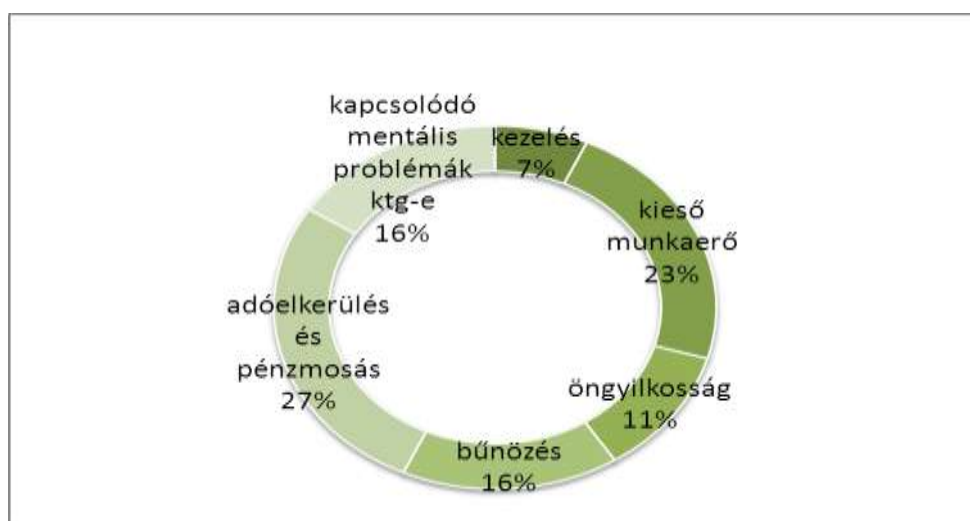
Míg az alkoholbetegség társadalmi költségei ma Magyarországon 87 milliárd forintra tehetőek (Rónai, 2012.), melyből a betegség közvetlen költségei kb. 14-15 milliárd forint, a szerencsejáték szenvedély nagyságrendileg ennek egy tizede, azaz 9 milliárd forint körüliek.

Az egészségügyi közkiadások és a háztartások ez irányú közvetlen kifizetései közötti arány, illetve annak módosítása az egészségpolitikák és az egészségpolitikai viták egyik lényeges kérdése (Orosz, 2009.).

---

<sup>99</sup> A játékfüggő emberek háromszor nagyobb valószínűséggel követnek el öngyilkosságot, mint a nem játékfüggők. (Boyer, 2010.) Dealt a Bad Hand: Pathological Gamblers Are Also at Risk for Mental Health Disorders <http://www.sciencedaily.com/releases/2010/11/101123095656.htm> letöltve: 2012.okt.2.

## 22. ábra: A szerencsejáték negatív externáliái



Forrás: saját szerkesztés – saját becsült adatok alapján

Fenti ábra értelmezéséhez némi kiegészítés szükséges. A kapcsolódó mentális problémák közt kell megemlítenünk, hogy jelentős átfedés van az alkoholbetegek körével, azaz a játékszenvedély betegek több mint 20%-a alkohol problémákkal is küzd (Grant és munkatársai. 2002). Az adóelkerülés csoportjába az illegális pénzkölcsönzést (uzsorát) is beleérttem. A kieső munkaerő nem pusztán az esetleges kezelések miatti munkából való kiesést, hanem a munkaidő alatti szerencsejátékot és a munkahelyi internetes játékot is tartalmazza. A bűnözés kategóriájába olyan elemeket kell számba vennünk, mint a nyertesek megtámadása, lopás, sikkasztás vagy a csalás (Tessényi és Kovács, 2011.).

A negatív externális hatások számszerűsítésének komoly anomáliája, hogy ma Magyarországon a játékszenvedély betegek kezelésére, prevencióra, illetve kutatásra vajmi keveset költ az állam, ezért – 22-es csapdájaként – kisebbnek tűnik a probléma, mint amekkora valójában.

Az illegális játékszervezés külön elemzést igényel (a 22. ábra adóelkerülési tételében szerepel), elég legyen itt megemlíteni a külföldi székhelyű internetes sportfogadás szervezőkhöz befolyó magyarországi tétet, a pókertermeket, az alkalmi élősportfogadást vagy a külföldre irányuló tippmix turizmust (főleg Szlovákia és Szerbia irányába).



A fogyasztásban keletkező externália természetesen pozitív is lehet. Példa erre, a nagynyeremény által generált jólét vagy a játékszervező mecenatúrájának köszönhetően prosperáló sportágak.

Az Egyesült Államokban a kaszinók széleskörű elterjedése miatt a kóros és a problematikus szerencsejáték által okozott költségek ugrásszerűen megnöttek és megközelítik a droggal való visszaélés kezelésére fordított éves költségvetés felét. (Grinols, 2004)

Az alkohol problémával való párhuzamba állítás (Csorba, 2012) annyiban is megállja a helyét, hogy az alkoholistához hasonlóan a sikertelen leállási kísérletek, a megvonási tünetek és az egész család érintettsége szintén jelen van a szerencsejáték függők esetén.

A szerencsejáték szociális költségei - mint például a megnövekedett bűnözés, az elveszett munkaidő, az ebből származó eladósodás, és pénzügyi nehézségek, melyekkel a szerencsejáték-függők családjának szembe kell nézni – Grinols szerint már - járványszerű méreteket öltöttek, éves szinten elérik az 54 millió dollárt Amerikában (Grinols, 2004).

A szerző álláspontja szerint a kaszinó tulajdonosa is önmaga céljait helyezi előtérbe, besöpri a hasznot, de ez nem jelenti azt, hogy a kaszinók társadalmilag is hasznosak. A társadalmi hasznot az összes kapcsolódó szereplőnél (stakeholder) figyelembe kellene venni. A kaszinó hasznot hoz a játékosoknak, a tulajdonosoknak és a városlakóknak, de vannak költségei is. Ahhoz, hogy meg tudjuk ítélni, hogy társadalmi szempontból nyereséget hoz-e vagy veszteséget okoz a kaszinó, meg kell ismernünk a teljes képet és tudnunk kell, hogy mik azok a komponensek, melyeket össze kell hasonlítanunk. A mérleg pozitív oldala: a kaszinó növelheti a helyi foglalkoztatottságot, emeli az állami és a helyi adóbevételeket. Las Vegasban, és Atlantic Cityben a kaszinók elsősorban a turisták igényeit elégítik ki, a játék helyi munkalehetőségeket teremt, és bevételt hoz. Viszont a Közép-Nyugaton és délen a kaszinók elsősorban a helyi játékosok részére alakultak, így meglátása szerint a szerencsejáték nettó veszteséget okoz a közösségnek.

Az államhatáron kívüli kaszinók nemcsak elvonják a pénzt a helyi gazdaságtól, hanem a helyi munkaadóknak és adófizetőknek meg kell küzdenie a megnövekedett bűnözéssel, azzal hogy csődbe jutnak egyes emberek, a családon belüli erőszakkal, az elvesztett munkanapokkal, a gyermekbántalmazással, és a problematikus szerencsejáték egyéb társadalmi költségeivel.

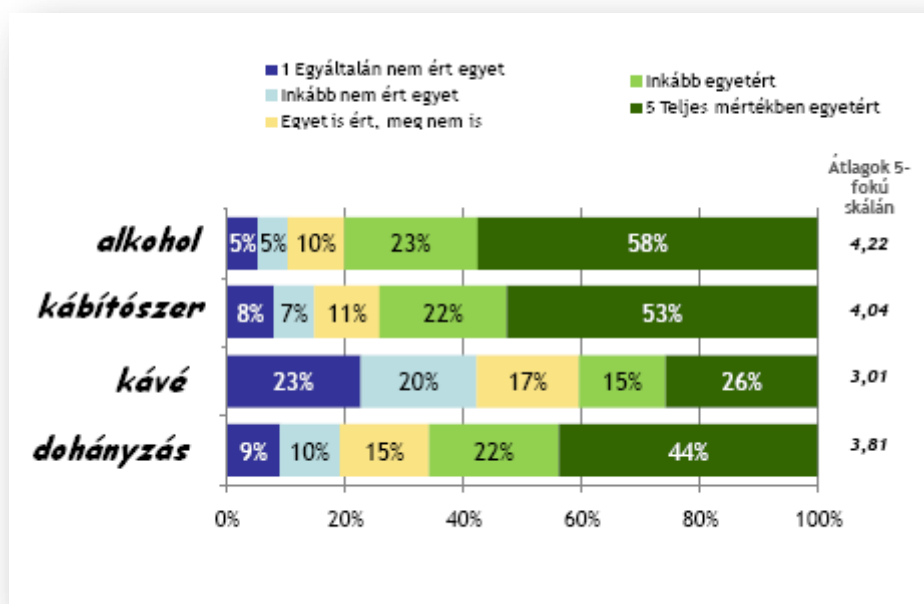
Grinols tanulmánya alapján a szerencsejáték olyannyira függőséget okozó és romboló hatású viselkedést vált ki, mint a drogok és az alkohol. Az amerikai lakosság kb. 30 %-a nem játszik

szerencsejátékot, és a legtöbb embernek is csak annyi a szerencsejáték, hogy néha-néha elutaznak Las Vegasba. De a népesség kb. 10%-a rendszeresen játszik, ők teszik meg a fogadások több mint 80 %-át a kaszinókban. Ez azt jelenti, hogy a szerencsejáték-ipar profitját egy relatíve csekély számú szerencsejáték-függő játékos adja, akik nagy adósságokat halmoznak fel maguknak, családjuknak és a társadalomnak. Habár a túlzott szerencsejáték a társadalom minden osztályára hatással van, de mégis a szegény társadalmi csoportok játékanak gyakorisága ad nagyobb okot az aggodásra.

A szerencsejáték negatív hatásainak az alkohollal és a droggal való párhuzamba állítása a magyar köztudatban is jelentős múltra tekint vissza és hasonló az amerikai megítéléshez. A Kutatópont (2012) legfrissebb jelentése szerint a szerencsejáték probléma társadalmi megítélése hazánkban is egyre inkább közelít a fenti, más típusú negatív függőségekhez.

### 23. ábra: Vélemények a túlzott mértékű játékszenvedélyről

*N= 4000 „a túlzott mértékű játékszenvedély ugyan olyan típusú probléma, mint...”*



forrás: Kutatópont 2012/4. számú jelentése, 59.o.

Fenti ábra szerint a válaszadók 58% ítéli úgy, hogy a szerencsejáték szenvedély ugyan olyan típusú probléma, mint az alkohol és 53%-uk szerint, mint a drog. Ha az inkább egyetértőek csoportját is hozzászámítjuk, 81 % az „elítélők” aránya.

„Azokat a tevékenységeket, melyek a társadalom számára inkább károsak, mint hasznosak, szabályozni kell, ellenőrizni, és bizonyos esetekben módosítani, vagy megtiltani a nagyobb mértékű társadalmi jólét elérése érdekében. Állami beavatkozásra akkor van szükség, ha a költségek egy bizonyos személyt, vagy csoportot terhelnek, míg a haszon másvalakinek jut.” (Grinols, 2004.)

A magyarországi öngyilkos statisztikák hiányosak, az egészségügyi intézményekbe bekerülő öngyilkossági kísérletet elkövetettek gyakran más kórképpel kerülnek felvételre. A sikeres öngyilkosságok nyilvántartása eleve más intézményi feladat lenne, ráadásul az okok megnevezésére szintén nincsenek megbízható országos adatok. Ugyanakkor például az alkoholisták körében az öngyilkosság rizikója tízszeres az átlagpopulációhoz képest (Rónai, 2012.)

A nemzetközi szakirodalomban leginkább a csoportterápiákon részt vevő érintettekre vonatkozó célirányos kutatások nyújtanak kiindulópontot. Ledgerwood és munkatársai 2004-es kutatásukban 125 játékszenvedélyes problémával küzdő körében mérte fel az öngyilkossági gondolatok és megejtett kísérletek gyakoriságát azzal a céllal, hogy tipizálhassák az egyének sajátosságai alapján az öngyilkosságot elkövető játékfüggőket (Ledgerwood és munkatársai, 2004.). Ebben a mintában 48% (N = 60) volt a szerencsejáték miatti öngyilkossági gondolatok aránya, és további 12% (N = 15) számolt be legalább egy szerencsejátékkal kapcsolatos öngyilkossági kísérletről. Céljuk az volt, hogy beazonosíthatóak legyenek azok a játékszenvedélyesek, akik az öngyilkosság szempontjából is veszélyeztetettek. Az öngyilkosság és a kóros játékszenvedély közötti kapcsolat feltárására tett kísérletet Newmann és Thompson (2003) is 7214 fős mintán Kanadában. Az ő elemzésük eredménye nem mutatott szignifikáns kapcsolatot az öngyilkosság és a játékszenvedély között, sokkal inkább a depresszióval volt összefüggésbe hozható mindkét kórkép. Érdekes még említést tennünk Petry és munkatársai tanulmányáról (Petry és munkatársai, 2003): ők 342 fős mintán mutatták ki a 32%-nyi öngyilkossági gondolattal küzdő és 17 %-nyi kísérletet el is követő játékfüggő jelenlétét. Tanulmányuk annyiban is érdekes, hogy a korábban már többször említett SOGS kérdőív és a DSM kritériumok alapján azonosították a függőket.

Az előzőekben láttuk, hogy az externália következtében a tökéletes versenyben termelt és fogyasztott mennyiség eltér a társadalmilag optimális mennyiségtől, így az externália jóléti veszteséget okoz. A gazdasági szereplők, a közgazdaságtan és a gazdaságpolitika számára

felvetődik a kérdés: hogyan lehet az externáliából adódó jóléti veszteséget csökkenteni, esetleg teljesen kiküszöbölni?

Erre kétféle lehetőség kínálkozik:

(1) Az externáliát okozó tevékenység adott mennyiségéhez fűződő negatív externális hatásokat kell csökkenteni (Czagány és munkatársai. 2005. 48.oldal).

(2) A termelés és fogyasztás szintjét kell a társadalmilag optimális szinthez közelíteni, tehát pozitív externália esetén növelni, negatív externália esetében csökkenteni.(Czagány és munkatársai, 2005. 49.oldal). A kutatási eredmények is azt igazolják, hogy a szerencsejáték szenvedély kapcsán egyre nagyobb azok aránya, akik a veszélyes játékok betiltásával szeretnék mérsékelni a problémát. Ugyanakkor szakértői megfigyelésre alapozva a játékautomaták 2012-es korlátozásakor (engedélyek számának lecsökkenése, szerver alapú üzemeltetésre való áttérés kikényszerítése) nem a függők száma csökkent, csupán más típusú játékokra tértek át (Csorba, 2012.)<sup>100</sup>.

Fentiekre a hivatkozott mikroökonómiai alaptankönyv az önkéntes megállapodás mellett az adószint meghatározást és a szabályozás különböző eszközeit említi. Esetünkben ennek konkrét lehetőségeit és eszközeit a későbbiek során elemezzük.

A svéd népegészségügyi intézet közzétett egy jelentést, amely arra az eredményre jutott, hogy bizonyos intézkedések alkalmazásával lehetségessé válik a szerencsejáték és a problematikus játék csökkentése (Jonsson és munkatársai. 2003.). A szerzők kiemelik, hogy az intézkedések között található a kaszinókból való önkizárás és a szerencsejáték elérhetőségének korlátozása. A jelentés szerint a szerencsejáték a játszás fokozását generálja azáltal, hogy azt az érzést kelti a játékosban, hogy közel áll a nyeréshez, így az nem áll fel az asztaltól. A tízéves kutatás szerint a kóros játékszenvedély ellen a leghatásosabb módszer ugyanaz, mint amit a

---

<sup>100</sup> Rendkívüli ülésén úgy döntött a magyar kormány 2012. október 1.-én, hogy a szerencsejáték törvény ismételt módosításával gyakorlatilag betiltja a "pénznyerő-pénznyelő" automatákat Magyarországon. Ezt Lázár János miniszterelnökségi államtitkár jelentette be sajtótájékoztatón.  
<http://fn.hir24.hu/itthon/2012/10/01/orban-betiltja-a-penznyero-automatakat/>

kábítószer-függőség megelőzésére alkalmaznak: törvényi intézkedések, elérhetési korlátok és általános egészségfejlesztés.

A fentebb hivatkozott svéd kutatás arra is rámutat, hogy a szerencsejáték helyszínein szükséges a személyzet képzése. Ennek eredményeképpen az alkalmazottak segítséget nyújthatnak olyan ügyfelek számára, akik hozzájuk fordulnak, ha úgy érzik problematikusá vált a játékuk. A kutatás szintén támogatja a figyelmeztető üzenetek, az iskolai tájékoztatás és az információs kampányok szükségességét, mivel ezek növelik a szerencsejátékról és az abból eredő problémákról alkotott ismereteket.

A 18-64 éves svéd lakosság 2%-a szenved kóros játékszenvedélyben, pedig a legkorábbi és legátfogóbb prevenciós és problémakezelési lépések éppen Svédországban voltak Európán belül. A szerencsejáték problémái összefüggésbe hozhatók a rossz egészséggel, a rossz pénzügyi helyzettel és szociális problémákkal. Emellett még a lakosság 5%-a veszélyeztetett alacsonyabb fokon a játékfüggőség kialakulásában. Az elmúlt évtizedben a 18-24 éves fiatalok körében jelentősen növekedett a problematikus játék gyakorisága (1997-98-ben 5%, 2009-ben 9% volt) (Rönnberg, 2001).

A jelentés népegészségügyi perspektívából is tárgyalja a szerencsejáték és a játékszenvedély kérdését. Ezt a problematikus játék és az alkohol/ kábítószer-függőség közötti hasonlóság vizsgálatával teszi, valamint a szerencsejáték elérhetőségének hatásairól és a reklámozásról alkotott ismeretek alkalmazásával.

Egy 2011-es adat szerint, majd minden hatodik 15 éves német fiatal naponta több mint 4,5 órát játszik a számítógépes játékokkal, a kilencedik osztályos diákok 3 százaléka pedig függőnek nevezhető - ezért a felmérést végző szakemberek azt javasolták, hogy az online játékfüggőséget hivatalosan is nyilvánítsák pszichikai betegségnek.

Fentiekben igyekeztünk átfogó képet nyújtani a szerencsejáték társadalmi szinten jelentkező hatásairól. A felsorolt pozitív és negatív következmények között egyszerűbb a pozitív oldalon álló tételeket számszerűsíteni, így nagyságrendileg négyszer akkora hasznot hoz a szerencsejáték iparág az államnak, mint amennyi kárt okoz. Csalóka azonban ez a kép, mivel az illegális játékszervezés költségei is csak becsléseken alapulnak, és ez az összevetés nem számolhatott a jövő generációján lecsapódó társadalmi károkkal. Míg tehát a pozitív hozadékok elsődlegesen a költségvetés szintjén jelentkeznek, a negatív következmények

társadalmi szinten és más idődimenzióban! Célunk annyi lehetett, hogy felhívjuk a figyelmet a szabályozás és a kutatás fontosságára.

További kutatást érdemel a tervezett kaszinó megaberuházások várható hatásainak vizsgálata, főként, ha párhuzamosan több ilyen elképzelés is megvalósulna.

A szerencsejátékok társadalmi és gazdasági hatásainak átfogó értékelésére 2008-ban felállított kanadai kutatói konzorcium munkássága a leginkább említésre méltó (SEIG<sup>101</sup>). Az ekkor még Anielski és Braaten nevével fémjelzett tudományos kutatómunka módszertani igényességgel arra tesz kísérletet, illetve konkrét leírást, hogy a szerencsejátéknak a társadalmi és gazdasági hatásait átfogóan értékelje. Ennek az alaptanulmánynak a folyományaként 2011. márciusában már egy továbbfejlesztet, átgondolt és finomított módszertani útmutatóra és elemzésre került sor.<sup>102</sup>

## 7.8. KONKLÚZIÓK

A szerencsejáték forgalmazásának illetve növekedésének egyik legfőbb negatív hatása a szerencsejáték függők számának növekedése, és az ehhez kapcsolódó mutatók, mint például a válás, öngyilkosság, kezelés szorulóinak számának a növekedése. Általában a társadalmi hatásokra vonatkozó adatok nagy része a rendőrségi, gyermekjóléti, illetve a munkaviszonyra vonatkozó nyilvántartások alapján szűrhetők ki. Míg a problematikus szerencsejátékosok számának növekedésének kezdeti szakaszán a szerencsejátékokból származó árbevétel növekszik, addig a szerencsejáték függőségéből származó hátrányok a későbbiekben

---

<sup>101</sup> SEIG = THE SOCIAL AND ECONOMIC IMPACTS OF GAMBLING

<sup>102</sup> Ezen tanulmány megállapítja, hogy az általuk vizsgált 492 különböző szerencsejátékos kutatás - mely kimondottan a társadalmi és gazdasági hatások összességével foglalkozik – közül 293 empirikus vizsgálat volt (2000 és 2011 között). Megállapították, hogy az empirikus vizsgálatok túlnyomó többsége mintegy 62 %-a az Egyesült Államokban született, ezt követi Kanada, ahol ezen esettanulmányok 16 %-a, míg a harmadik helyen Ausztrália, ahol az ilyen tartalmú munkák 8 %-a született. Legtöbbször a kaszinók hatásával foglalkoztak, erre vonatkozó vizsgálatot végeztek a vizsgált tanulmányok 57 %-ában, az internetes szerencsejátékkal csupán 1,4%, míg a lóverseny fogadással 0,7 % foglalkozott. Másik nagy vizsgálati terület ebben a témában az állami bevételek nagysága, hatása, szerepe, illetve a foglalkoztatásra vonatkozó kihatás. A szerencsejáték függőséggel és az ezzel kapcsolatos módszertani mérhetőségi kérdésekkel a tanulmányok 24 %-a foglalkozott. A szerencsejáték bűnözésre vonatkozó hatásaival 16%-nyi, míg a szerencsejátékos attitűdökkel a tanulmányok 12 %-a foglalkozott. Kevesebb, mint 10 % vizsgálata azt a kérdéskört, hogy milyen infrastrukturális illetve szabályozási költségei vannak a szerencsejátéknak, és hogyan hat az életminőségre a társadalmi, gazdasági egyenlőtlenségre, illetve a szabadidős tevékenységben mekkora szerepe van.

jelentkeznek. A rendelkezésre álló adatok alapján a problematikus szerencsejátékok előfordulási gyakorisága, azaz szerencsejáték függők nyilvántartott száma nem teljes mértékben egyezik meg a probléma valós nagyságrendjével, azaz számszerűsítéskor, a következmények tekintetében csak részben felelhet meg a tényleges adatoknak. Ennek a megállapításunknak a bizonyítását szolgálták a 4.4.3. alfejezetben és a 5.2. alfejezetben bemutatott saját kutatásaink.

## 8. BIZALOM ÉS FELELŐSSÉG A SZERENCSEJÁTÉKOK PIACÁN

A szerencsejátékosok attitűdjeinek bemutatásánál már utaltunk rá, hogy a bizalom kérdése több vonatkozásban is felmerül a szerencsejátékot űzők, szervezők és tágabb körben a lakossági megítélés vonatkozásában is. A bizalom kérdése vizsgálatunkban a szerencsejáték piaci vonatkozásában releváns, ezért itt csak Szabó Károly bizalmi definícióját idézzük és a legismertebb bizalmi indexeket az alábbi táblázatban összegezzük (18. táblázat). „A bizalmat definiálhatjuk az egyén pszichológiai állapotaként (szociálisan tanult várakozásként, érzelmi és tudatos reakciók eredőjeként), racionális döntésként (Coleman, Hardin), vagy a (társadalmi) relációs elméletek alapján szociálisan meghatározott döntésként vagy viselkedésként. Ez utóbbi meghatározás messzemenően figyelembe veszi az egyén társadalomban illetve szervezetekben, elfoglalt helyét, identitását és viszonyait.” (Szabó, 2004)

**18. táblázat: A Bizalom szintjei és mérésére alkalmazott mutatószámok**

szintjei	elnevezése	megjegyzés	forrás
általános	bizalmi index	World Value Survey (WVS)	Kerkhofs and Ruud de Moor (1981)
szervezeti	trust barometer	környezeti, fogyasztói biz.	McAllister (1995) Edelman (2009)
interperszonális	Rotter (2006)	összegzi: Bamberger	Narowski (1974) Rosenthal et al. (1981)
egyéni <sup>103</sup>	General Social Survey (GSS)		Erikson (1963) Gambetta (2007) Strasser (1997)

saját összegzés

A bizalom definiálásában és tagolásában a tudomány épp úgy nem egységes, mint a játékszenvedély meghatározásában és kategorizálásában, ezért ennek részletes elemzése egy másik dolgozat feladata. A fenti szintek közül elsőként a szervezettel szembeni bizalmi

<sup>103</sup> továbbá: Glaeser és munkatársai.: 2000, Miller és Mitamura 2003, Yamagishi et al. 1999



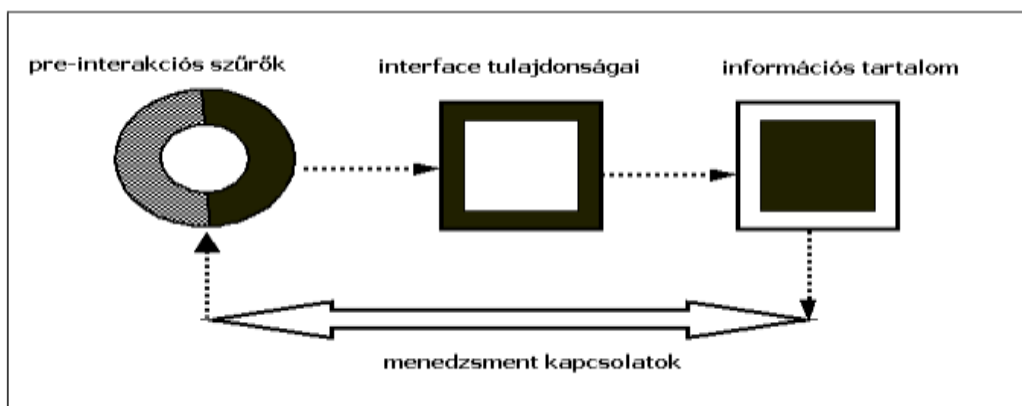
kérdést tárgyaljuk, majd rátérünk az on line szerencsejáték szervezéssel kapcsolatos bizalmi kérdésre.

### 8.1. BIZALOM JELENTŐSÉGE A SZERENCSEJÁTÉK PIACOKON

A számos tanulmány közül itt szeretném megidézni egy svájci kutató (Florian N. Egger) empirikus vizsgálatát (Egger, 1997, 2003), melyet kimondottan az on line kaszinók iránti bizalom mérésére végeztek. A kérdés megválaszolásához, az úgynevezett MoTeC<sup>104</sup> modellt használták (24. ábra), mely a bizalmat az elektronikus kereskedelemben hivatott mérni. Ez a modell, az online kiskereskedelmi termékek és szolgáltatások iránti bizalomnak a mérésére készült (1997), de úgy találták, hogy az on line szerencsejátékok iránti bizalom mérésére is alkalmazható. 35 kérdéses kérdőívük alapjául egy hét fokozatú Likert-típusú skálát használtak.

A következő, 24. ábrán bemutatott négy dimenzió mentén vizsgálták a kérdést, amelyek befolyásolják az emberek bizalmát az online vállalkozások esetén.

**24. ábra: MoTeC modell**



Forrás: Florian N. Egger (2001)

<sup>104</sup> Model of Trust for Electronic Commerce Forrás: Florian N. Egger (2001)

A fenti négy szempont közül az IC, azaz az információs tartalom volt a legfontosabb a válaszok kiértékelése alapján (34%). 26%-kal az RM<sup>105</sup> volt a második legfontosabb dimenzió. Ez az eredmény összhangban van Fogg és munkatársai (2001) azon megállapításával, hogy "az igazi világ érzete" hozzájárul a hitelességhez. Az interfész tulajdonságai: 22%-kal szerepeltek, alig több mint ötöde a bizalomra vonatkozó ráhatása. A fent említett, információs architektúra és a használhatóság is rendkívül fontos, mivel lehetővé teszik a hatékony hozzáférést az információkhoz. Ez azt sugallja, hogy ha a felület tulajdonságai nem megfelelően kezelhetők, akkor az nagyon káros minden szinten a bizalomra, oly módon, hogy a már kiépült bizalmat rombolja, vagy az emberek eredeti elhatározását módosítja hátrányosan, hogy megbízik-e az adott oldalban. A Pre-interakciós szűrők<sup>106</sup>: 18%-ot kaptak, ez volt a legkisebb hatású a négy dimenzió közül, de így is fontos tényező. A válaszadók ezt a kérdőívet úgy töltötték ki, hogy már mindannyian előzetes (legkevesebb 3 éves) on line szerencsejátékos tapasztalattal bírtak. Ez azt jelenti, hogy az összes dimenzió lényeges az on line szerencsejáték általános megítélésében. (Shelat és Egger, 2002.)

### *8.1.2. BIZALOM A DIGITÁLIS PIACON*

Mivel a szerencsejátékok on line módon is elérhetőek, szükséges foglalkoznunk az internetes, telefonos és egyéb digitális piaci csatornák<sup>107</sup> sajátosságaival.

A bizalom kérdéskörének másik dimenziója a gazdasági tranzakciók során felmerülő bizalom, mellyel a tranzakciós költségek jelentősen csökkenthetőek. Már Keynes az Általános elméletben említi a bizalom szerepét annak vizsgálatában, hogy a jövő változó ideái miként befolyásolják a beruházás megvalósítására irányuló jelenlegi döntést. A piaci szereplők közti kölcsönös függőség, a korlátozott informáltság és a kockázat mind-mind olyan tényező, amely az üzleti bizalom köré csoportosítható (Juhász, 2010).

---

<sup>105</sup> Relationship Management (RM): a vásárlás előtti és a vásárlás utáni kommunikáció, ügyfélszolgálat, stb.

<sup>106</sup> Pre-interakciós szűrők (PIF): például a hajlam, az iparág és a vállalat bizalma, hírneve, megbízható forrásból származó ajánlások, stb; (2) interfész tulajdonságai (IP): pl.: Branding; (3) Információs tartalom (IC): Vállalatról, termékekről és szolgáltatásokról, a biztonság és a magánélet védelmét szolgáló feltételek, elemek; (4)

<sup>107</sup> például ATM-en (pénzkiadó automatán) vagy SMS-en keresztül is lehet szerencsejátékot játszani

A hagyományos piacokhoz hasonlóan, az elektronikus piaci környezetben is a legkülönbözőbb kockázatforrások teszik bizonytalanná a tranzakciókat, és ezeknek a kockázatoknak némelyikét az e-kereskedelem csak tovább növeli. A partnerek nem ismerik egymást, a meg egyezés a virtuális tranzakciós térben a hagyományos piacokon megszokottnál is kevésbé szabályozott (Hámori-Szabó, 2006). „...a web határtalansága és globális volta a bizalom ellen szól, a virtuális világban a bizalom fontosabb, mint az ipari társadalmakban volt.”(Hámori, 2004, 834. oldal)

Az e-kereskedelem alapja a bizalom, „ugyanakkor az identitásra, az énképre, a csoportkapcsolatokra is felhívja a figyelmet, jelezve, hogy ez a világ is egy ember központú világ.” (Komor, 2005).

„Az európai lakosok 30%-a még soha nem használta az internetet. A jogszerű ajánlatok hiánya és a szétaprózódott piac miatt az Egyesült Államokban négyszer annyi a zeneletöltések száma, mint az EU-ban. Európa ezenfelül az IKT-kutatásra irányuló beruházások és a szupergyors hálózatok bevezetése terén is lemaradt ágazati partnerei, az Egyesült Államok és Japán mögött. Az európaiak csupán 1%-a rendelkezik nagy sebességű száloptikás hálózatokhoz való hozzáféréssel, míg Japánban ez az arány 12%, Dél-Koreában pedig 15%. Az EU IKT-vonatkozású kutatási és fejlesztési ráfordításai az Egyesült Államok hasonló ráfordításainak mindössze 40%-át teszik ki.”( www.europa.eu<sup>108</sup>, 2010)

### **8.1.3. BIZALOM-KOMMUNIKÁCIÓ A SZERENCSEJÁTÉK SZERVEZÉSÉBEN**

Mint fentebb láthattuk a bizalom a szerencsejátékok piacán elsődlegesen a szervezeti szinten jelentkezik, de az általános üzleti környezet bizalmi szintje is érdemben befolyásolhatja. Tökéletesen tisztában vannak a szerencsejátékkal foglalkozó szervezetek is a bizalom meghatározó jelentőségével.

---

<sup>108</sup> [http://www.google.hu/search?sourceid=navclient&hl=hu&ie=UTF-8&rlz=1T4SUNC\\_huHU375HU375&q=Az+eur%c3%b3pai+lakosok+30%25-a+m%c3%a9g+soha+nem+haszn%c3%a1ta+az+internetet.+A+jogszer%c5%b1+aj%c3%a1nlatok+hi%c3%a1nya+%c3%a9s+a+sz%c3%a9tapr%c3%b3z%c3%b3dott+piac+miatt+az+Egyes%c3%bclt+%c3%81llamokban+n%c3%a9gyszer+annyi+a+zenelet%c3%b6lt%c3%a9sek+sz%c3%a1ma%2c+mint+az+EU-ban.+Eur%c3%b3pa+ezenfel%c3%bcl+az+IKT-kutat%c3%a1sra+ir%c3%a1nyul%c3%b3+beruh%c3%a1z%c3%a1sok+%c3%a9s+a+szupergyors+h%c3%a1l%c3%b3zatok+bevezet%c3%a9se+ter%c3%a9n+is+lemaradt+%c3%a1gazati+partnerei%2c+az+](http://www.google.hu/search?sourceid=navclient&hl=hu&ie=UTF-8&rlz=1T4SUNC_huHU375HU375&q=Az+eur%c3%b3pai+lakosok+30%25-a+m%c3%a9g+soha+nem+haszn%c3%a1ta+az+internetet.+A+jogszer%c5%b1+aj%c3%a1nlatok+hi%c3%a1nya+%c3%a9s+a+sz%c3%a9tapr%c3%b3z%c3%b3dott+piac+miatt+az+Egyes%c3%bclt+%c3%81llamokban+n%c3%a9gyszer+annyi+a+zenelet%c3%b6lt%c3%a9sek+sz%c3%a1ma%2c+mint+az+EU-ban.+Eur%c3%b3pa+ezenfel%c3%bcl+az+IKT-kutat%c3%a1sra+ir%c3%a1nyul%c3%b3+beruh%c3%a1z%c3%a1sok+%c3%a9s+a+szupergyors+h%c3%a1l%c3%b3zatok+bevezet%c3%a9se+ter%c3%a9n+is+lemaradt+%c3%a1gazati+partnerei%2c+az+) letöltés: 2012.okt.2

„A Társaságnak arra kell törekednie, hogy valamennyi megnyilvánulása segítse elő a nemzeti lottótársaság iránti bizalom fenntartását és megerősítését.” (Szerencsejáték ZRT Etikai kódex, 2010, 3. oldal<sup>109</sup>). Ez a fajta bizalomépítési törekvés egyértelműen nyomon követhető a Szerencsejáték Szövetségbe tömörült játékautomata üzemeltetők részéről is. Mind az SZRT, mind az „automatások”<sup>110</sup> a Felelős Játékszervezés zászlaja alatt igyekeznek fogadóik bizalmát elnyerni, megerősíteni, - érdekes módon az interneten keresztül (is), holott elsősorban a hagyományos piacon vannak jelen a játékszervezésben. Az internetes szerencsejáték szervezőket (a fenti állami szereplőn kívül, akik szintén kínálják „portékájukat” a neten) két nagy csoportra oszthatjuk – jelentős átfedésekkel – tevékenységük alapján: az on line kaszinókra és a sportfogadás szervezőkre. Az e-piaci szereplők bizalmával kapcsolatos kérdések rávetíthetők az e-szerencsejáték szervezőkre is két-három lényeges kiegészítéssel:

1., Míg egy e-piaci adásvételi aktus során a minőség és a bankkártya használat kockázata kerül a fogyasztó részéről először mérlegelésre, a szerencsejátékot interneten játszóknál ennél markánsabb szempont a „játék tisztasága”; a sorsolás hitelessége vagy a különböző játékszoftverek manipuláltsága. A szerencsejátékokat hagyományos formájában (kaszinóban, lottózóban, játéktermekben) üzök körében is gyakori bizalmi kérdés a sorsolás meghamisításának gyanúja vagy a játék-automaták szoftverének befolyásoltsága, illetve az egyes sportversenyek eredményének miéértje, ez „láthatatlan” játékszervezők esetén hatványozottan felmerül (lásd. 19. táblázat).

2., A szerencsejátékokkal szembeni bizalmatlanság (a játésszók körében) másik állandó eleme a nyeremény-kifizetés megvalósulása (annak a mérlegelése, hogy a nyereményeket valóban kifizetik-e?). A kételkedők és gyanakvók népes tábora nem hiszi, hogy azokat a - néha milliárdokra rúgó - nyereményeket, melyeket a játékszervező meghirdet, valóban ki fogják fizetni. A környező országok magán érdekeltségű sportfogadás szervezőinél valóban előfordult az elmúlt években, hogy nem tudták a nyereményt kifizetni, mert idő közben csődbe ment a cég. Mivel a nagynyereményt elérők nem vállalják a nyilvánosságot és biztonságuk érdekében nem is kötelezhetőek média szereplésre, a fogadók ezen igénye, hogy „lássuk, ki nyerte meg” – a legritkább esetben elégíthető csak ki. Az internetes

---

<sup>109</sup> forrás, elérhetőség: <http://www.szerencsejatek.hu/etikai-kodex>

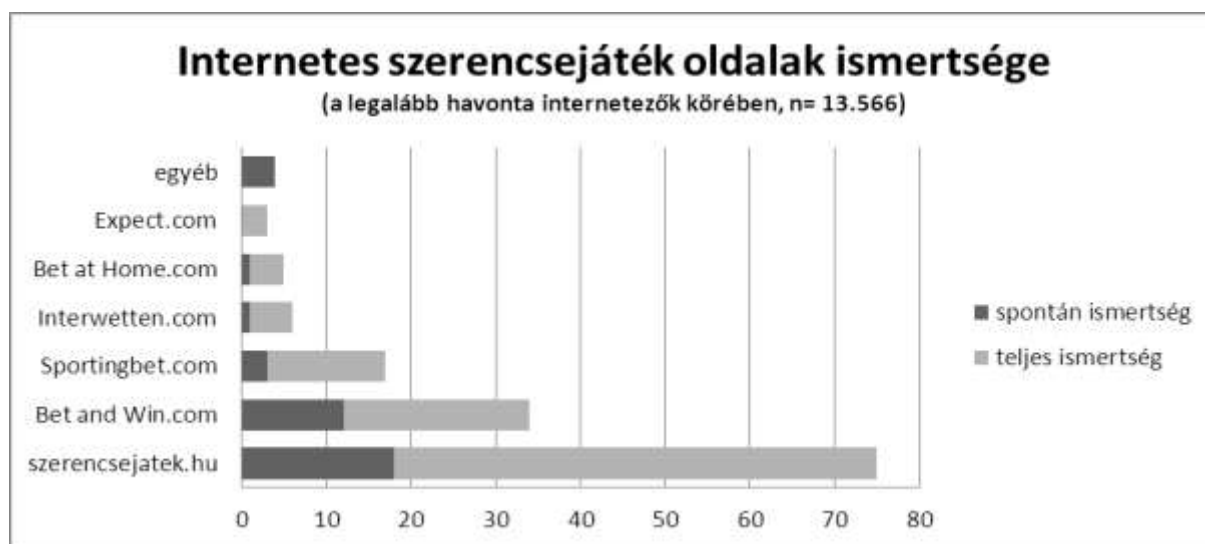
<sup>110</sup> játékautomata üzemeltető magánvállalkozók

játékközösségeknél a felhasználó személye még inkább anonim, így a nyertes beazonosítása és a nyeremény tényleges kézbesítése is kétséges.

3., Az internetes vásárlással kapcsolatos fenntartások körébe tartozik a „kézzelfoghatóság problematikája”, azaz, hogy nem tapintható, kóstolható, szagolható a kiválasztott termék a megrendelés előtt. A szerencsejátékokra mindez oly módon vonatkozik, hogy a játékos szereti, ha van nála egy bizonylat, mely a fogadás tényét igazolja. Ez a hagyományos értékesítési csatornák esetében az átvételi igazolás, más néven „lottószelvény”. Egy ilyen quasi „kockázatos” befektetésnél különösen felértékelődik, hogy igazolhatóan, valóban megtörtént a befizetés, valóban jogosult a nyereményre a szerencsés.

Míg a játékok és sorsolások tisztaságára, a nyeremény-kifizetés hitelességére vonatkozó ellenérzések akár el is riaszthatják a vevőt, megakadályozva ezzel az adásvételt, addig a kézzelfoghatóság igénye a hagyományos értékesítési csatornákon keresztül megvalósul. A Szerencsejáték ZRT ún. ITSFR (internet, telefon, sms fogadási rendszere) csatornákon árbevételének pusztán 3 %-át realizálja, melynek oka leginkább a hazai internetes vásárlások elterjedtsége mellett fentiekkel magyarázható.

**25. ábra: Az internetes szerencsejátékok ismertségének felméréséből**



forrás: IPSOS felmérés 2008. Internetes szerencsejáték-oldala ismertsége

A fenti (25. számú) ábra mellett, hogy bemutatja egy 13,5 ezres mintán végzett kutatás eredményét az internetes játéklehetőség ismertségéről, az e csatornán intenzíven jelentkező konkurenciáról is jó pillanatképet mutat. Az e-piacon meglévő versenyhelyzetben a bizalom kérdése a hazai játékszervező javára billenti a mérleget, hiszen a Szerencsejáték ZRT

ismertsége, kiépített országos bolthálózata és ezáltal fizikai elérhetősége hatást gyakorol a netes értékesítési csatornákat használók bizalmára is.

„A Társaság iránti bizalom megőrzésének alappillére a játék tisztasága, ezért kerülendő minden olyan megnyilatkozás, amely alkalmas lehet a vásárlói bizalom megingatására.” (IPSOS felmérés 2008. 11.o.)

A Szerencsejáték ZRT rendszeresen méri, hogy a fogadói elégedettség, a játékosai bizalma hogyan változik, erre elsősorban nagy mintás kérdőíves megkérdezést alkalmaznak, piackutató cégek bevonásával. A válaszok sokkal inkább gyanúnak, feltételezésnek, mint ismeretnek, tapasztalatnak tűnnek. Az online játékok esetében az internettel kapcsolatos általános bizalmatlanság, a különféle, nem a szerencsejátékokkal kapcsolatos visszaélések híre befolyásolhatja a válaszokat (Ipsos, 2010).

**19. táblázat: Bizalmatlanság a szerencsejáték iránt (2010.)**

válaszok száma	nyerőautomata	lőverseny	kaszinó	on line kaszinó	póker	on line póker	egyéb on line
válaszadók száma	867	1396	1065	902	1471	958	770
válaszok száma	2441	2320	1853	1588	1657	1507	678
válaszok aránya %-ban							
illegális játékszervezés	8	5	7	4	8	8	4
csalás	6	6	16	9	13	6	8
manipulált eredmény	36		14	10	12	11	6
vesztegetés		48			1		6
nyereményét nem kapja meg a nyertes						1	1
nem ellenőrizhető játékszervező	1			7		5	9
internetes csalások	0			2		3	5
nem adózik a játékszervező vagy a nyertes	2		1	3	3	4	3
nem lehet nyerni	2						
a játékosok csalnak, összejátszanak	0		3		4		
egyéb	6	3	6	8	6	7	6
nem tudja	39	37	53	57	52	58	52

forrás: Ipsos Kutatási jelentés: Játékszenvedély és felelős játékszervezés 2010. (átszerkesztve)

Az online játékokkal kapcsolatosan - a legutóbbi kutatási jelentés szerint - egyrészt az élő játékok vonatkozásában is említett játékszervezői manipulációkat sejtik a válaszadók, másrészt pedig a játékszervező ismeretlensége, kontrollálhatatlansága, valamint **az internetes visszaélések híre** kelt bizalmatlanságot. A fenti 19. táblázatban jól követhető, hogy az on line szerencsejátékok (kaszinó, póker, egyéb) esetén a csalást említi a megkérdezettek 10%-a.

A szerencsejáték iparág folyamatos fejlődése, az internetes fogadási rendszerek, az elektronikus kaszinó, a póker és az ügyességi játékok növekvő ütemű térhódítása, nemzetközi sikere valamennyi szerencsejáték szervezőt arra kényszeríti, hogy fejlődési pályájának biztosítása és a versenyképességének megőrzése érdekében újabb játékokat jelentessen meg a hagyományos értékesítési csatornák mellett interneten, mobiltelefonon és ATM<sup>111</sup>-en is. Ez a fejlődés azonban társadalmilag növekvő kockázatot hordoz, és veszélyeket is rejthet magában. A szerencsejáték szervezők és nemzetközi szervezeteik ezt felismerve állították középpontba a felelős játékszervezés (Responsible Gaming, RG) alapkritériumát az utóbbi években. Ahhoz, hogy a Szerencsejáték Zrt. a hagyományosnak nevezhető játékaival kivívott piaci pozícióját, pozitív társadalmi megítélését és értékeit meg tudja őrizni, elengedhetetlen egy saját felelős játékszervezési keretprogram kidolgozása mellett az internetes felületei fejlesztése, játékk portfóliója szélesítése és a fogadói bizalom folyamatos fenntartása, megtartása és erősítése. Az online játékok esetében az internettel kapcsolatos általános bizalmatlanság, a különféle, nem a szerencsejátékokkal kapcsolatos visszaélések híre befolyásolja az interneten történő szerencsejátékokkal, fogadásokkal kapcsolatos bizalmi szintet is.

Említést érdemel azonban, hogy az internetes kereskedelem lassú térhódítása nem csak a bizalmatlanságban keresendő (Szabó, 2004). Hazánkban, vélhetően az alacsonyabb jövedelmi szint miatt, kockázatkerülőbbek az emberek, a vásárlás előtt szeretnek személyesen meggyőződni az áruk jellemzőiről. A vevők biztonságtudata erősebb, ha az eladótól tud kérdezni. Sok esetben a vásárlási élmény, ami miatt a vevők a hagyományos boltokat részesítik előnyben az internetes áruházakkal szemben. „Más kérdés, hogy vajon a nagyobb cégeknek érdeke-e egy on-line bolt kialakítása, tudván, hogy a vásárlások jelentős része ún. impulzív vásárlás, azaz az online tranzakciókkal éppen ettől az ad hoc fogyasztástól esnének el.” (Szabó, 2004, 355.o).

Az Európai Bizottság jelentése szerint, az európai polgárok nem szívesen használják az egyre kifinomultabb online alkalmazásokat, hiszen nem érzik azt, hogy ők és gyermekeik feltétlenül megbízhatnak a hálózatokban. Éppen ezért foglalkozni kell a gyermekbántalmazástól a személyazonosság-lopáson át a számítógépes támadásokig terjedő számítógépes bűnözés

---

<sup>111</sup> automated teller machine, azaz bankautomatán

térhódításával, és ki kell dolgozni az ezekkel kapcsolatos válaszmechanismusokat (EU jelentés 2009).

Az internet felhasználók jogi és intézményi védelme magában foglalja a szerencsejátékosok vágyát ez irányú bizalom erősítését is. Nem elég a szervező szintjén keresni a megoldásokat és kommunikációs eszközökkel „nyugtatgatni” a fogadókat. Az információk hihetetlen egyszerű elérhetősége és gyorsasága hatványozottan hat a cégek, termékeik és szolgáltatásaik megítélésére és ezáltal fogyasztását alapvetően meghatározó bizalom alakulására. A bizalom erősítésének kommunikációs szintű elemeinél lényegesebb – bár a PR-t is magában foglaló – tényezője a felelős vállalati magatartás (CSR) és annak megnyilvánulásai.

## 8.2. A FELELŐS JÁTÉKSZERVEZÉS KÉRDÉSEI

Fentiekből azt a következtetést is levonhatjuk, hogy az egyes játékok veszélyességi fokának jelzése a szervező részéről morális kötelesség. Mint ahogy a dohányárak vagy az alkohol tekintetében is fennáll mind a függővé válás, mind az egészségkárosodás kockázata, a szerencsejáték „egészségtelen mértékű” űzése is szenvedélybetegséghez vezethet. A genetika és a neurológiai vonatkozások bemutatása meghaladja a dolgozat kereteit. Az egyes játékszervezők a CSR<sup>112</sup> tevékenységük definiálása mellett általában reklámetikai kódex betartásával is igyekeznek e kockázati elemeket – ha nem is mérsékelni, de – figyelembe venni. A 2009. őszén elkészült új kódexben külön cikkely foglalkozik a Szerencsejáték reklámjára vonatkozó különös szabályokkal (ORT, 2009). 8 bekezdése közül itt szeretném megidézni a 6.-at (ORT, 2009): „A szerencsejáték reklámja nem szólhat 18 éven aluliakhoz, nem lehet szereplője 18 évnél fiatalabb személy és nem is mutathat ilyen személyeket, illetve nem használhatja fel a rájuk jellemző szubkultúra elemeit.” Az ajánlás mögött főként az – a mára már közismertté vált – kutatási eredményt véljük, hogy a kiskorúak és fiatalok a veszélyeztetettségüket tekintve relevánsak, illetve befolyásolhatóságuk markánsabb (Parke és Giffiths, 2006) (részletesebben lásd 4.4.2. fejezet). Ez persze valamennyi termékre és szolgáltatásra vonatkoztatható a célcsoportot tekintve, de egy quasi társadalmi szempontból káros jószág esetén különösen lényeges.

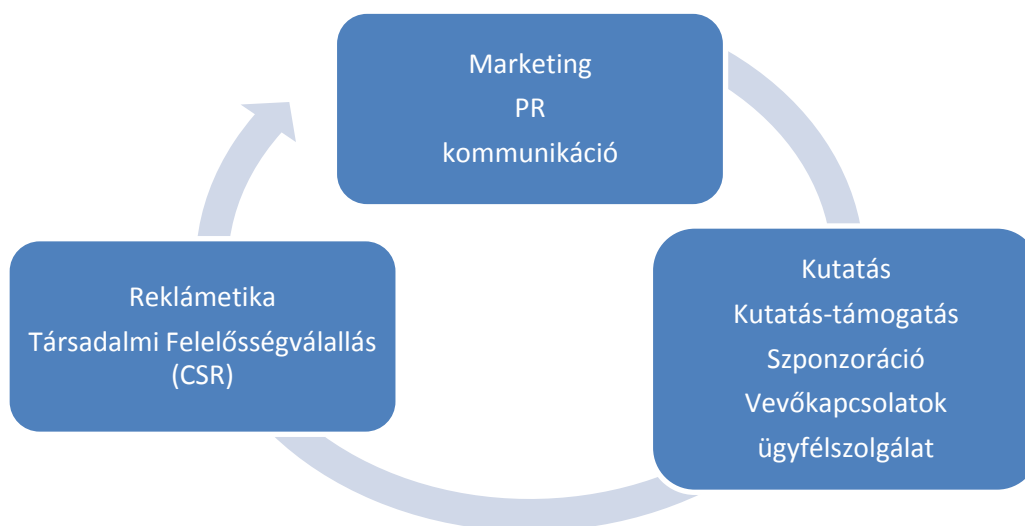
---

<sup>112</sup> Corporate social responsibility



Az uniós szintű szabályozás egyik említésre méltó eleme az Európai Parlament 2009. március 10-i állásfoglalása az online szerencsejátékok tisztességességéről (2008/2215-INI)<sup>113</sup> Ezen dokumentum 12. pontja az online játékok elérhetőségének problémájára hívja fel a figyelmet. A következő szakasza (13. pont) rámutat, hogy különösen a fiataloknak gondot okozhat a szerencse, a sors, az esély és a valószínűség fogalma közötti különbségtétel. Ez az állásfoglalás kiemeli azokat a kulcsfontosságú kockázati tényezőket, amelyek fokozhatják annak esélyét, hogy a szerencsejáték valamely (fiatal) személy szenvedélyévé váljon. (EC, 2009. 33 o.). Olvasatunkban a regionális (magyar) szerencsejáték piac szereplőire, fogadóira és potenciális játékosaira kiterjedő kutatások megvalósításával adhatunk választ ezekre a kérdésekre. Alábbi ábrával a fenti három kérdéskör kapcsolatát szemléltetjük (26. ábra).

**26. ábra: A piackutatás, reklámetika és marketing kapcsolata**



Forrás: saját szerkesztés

A GRI<sup>114</sup> keretrendszer nem tartalmaz a szerencsejáték iparágra kidolgozott speciális kiegészítő indikátorokat. A felelős játékszervezés az általános indikátorok kategóriákon belül a termékfelelősség kategóriába tartozik.

Az elmúlt évtizedben, különösen, empirikus kutatások adtak arra több bizonyítékot, hogy a vállalati társadalmi felelősségvállalás (CSR) mérhető (Tóth, 2009). A vállalatok különböző okok miatt figyelnek a CSR-re: elsősorban előnyökkel jár: csökkenti a költségeket és a

<sup>113</sup> <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:087E:0030:0035:HU:PDF>

<sup>114</sup> Global Reporting Initiatives

kockázatot, a versenyelőny megszerzéséhez vezethet, legitimál, a reputációs tőke fejlesztését és fenntartását segíti elő és a win-win eredmények révén szinergikus értékteremtő. (Carroll és Shabana, 2010.; Málovics, 2011) A CSR rövid távon gyakorta jár ugyan többlet kiadással, hosszú távon viszont a jól végzett CSR megtérül.

Az European Lotteries (EL) Felelős Játékszervezési Szabványa<sup>115</sup> tíz nagyobb témakörre bontva fogalmazza meg a felelős játékszervezéssel kapcsolatos elvárásokat, de indikátor protokollok még nem készültek. Az EL 2006-tól új struktúrában gyűjti a tag lottótársaságok összehasonlítható adatait. A tiszta árbevétel, költségvetési befizetések, a közvetlen támogatással kapcsolatos adatok alapvetően a lottótársaságok társadalmi felelősségének gazdasági oldalát mutatják be. A felelős játékszervezés témakörébe egy adat sorolható, a szerencsejátékokkal kapcsolatos problémák megelőzésére fordított összeg.

A tanúsítási keretrendszerből kikövetkeztethető, illetve a minősítésen túljutott lottótársaságok által alkalmazott mutatószámok alapján a felelős játékszervezés lehetséges indikátorainak meghatározására teszünk kísérletet.

A felelős játékszervezés a játékszervező olyan tudatos, a törvényi kötelezettségen is túlmutató tevékenységeinek összessége, amellyel igyekszik megóvni játékosait a túlzásba vitt szerencsejáték káros következményeitől. Ennek során kiemelt szerepet kap a kiskorúak játéklehetőségeinek korlátozása és az egyébként sérülékeny társadalmi csoportok védelme, ehhez információk és eszközök biztosítása.

„Fontos, hogy a közvélemény tisztában legyen a Szerencsejáték Zrt. tevékenységének társadalmi vonatkozásaival. Az SzZrt. meghatározó szerepet játszik a hazai játékszokások alakításában, mértéktartó játékra ösztönöz, nem kínál fokozottan veszélyes játékot. A Szerencsejáték Zrt.-t megbízhatósága, az innovációra való törekvése és a közügyek iránti érzékenysége, mi több, a társadalmi problémák enyhítése terén megmutatkozó proaktivitása érdemessé teszi a magyar lakosság bizalmára.” (SZZRT üzleti jelentés 2010)

---

<sup>115</sup> ERGS: European Responsible Gaming Standards <https://www.european-lotteries.org/standards/index.php>

### 8.2.1. CSR KUTATÁSOK BEMUTATÁSA ÉS SZINTÉZISE

2009-ben az IPSOS Véleménykutató Zrt felmérést végzett a magyar lakosság szerencsejáték-függőségéről. A vizsgálat a Magyarországon játékszenvedéllyel küzdők profilját és számarányát, a játékszenvedély következményeit, a szenvedélybetegek hozzátartozóinak attitűdjét, illetve a lakosság percepcióját a Szerencsejáték Zrt., mint játékszervező felelősségéről volt hivatott bemutatni.

A tanulmány három részből tevődik össze (IPSOS, 2009):

1. A lakosság szerint ki a felelős a szerencsejáték-függőség kialakulásáért, és miben áll a játékszervezők felelőssége.
2. A túlzott mértékű játékszenvedélyben érintettek vizsgálata, az elterjedtség foka, az érintettek profiljának megrajzolása.
3. A családtagok vizsgálata: a problematikus játékosok közeli hozzátartozóira milyen hatást gyakorol a játékszenvedély, annak milyen egészségügyi és egyéb következményei vannak. A vizsgálat ezen szakaszába egy kontrollcsoportot is bevontak a kutatók. Ezen csoport tagjai nem rendelkeznek szerencsejáték-függő hozzátartozóval.

A kutatás célja egyrészt annak meghatározása volt, hogy a kóros mértékű játékszenvedély a magyarországi felnőtt népesség mekkora hányadát érinti, másrészt, hogy előre jelezze a közvélekedés alakulását a Szerencsejáték Zrt. tervezett, a probléma kommunikálásában és esetleges kezelésében való részvételét illetően. A kutatás feladata volt az érintettek hozzátartozóinak vizsgálata is.

E szerint a 18 éves és annál idősebb magyar lakosság 1,2%-a, azaz hozzávetőleg 100 000 ember szerencsejáték-függő, további 5,7% pedig mérsékelt rizikófaktorú szerencsejátékos. Soha ilyen nagy mintán végzett vizsgálat nem készült korábban. A 11 105 fős országos vizsgálat az első átfogó hazai adat a játékszenvedéllyel élőkről.

A kutatás felelős játékszervezéssel kapcsolatos eredményeinek elemzése során a játékosokra vonatkozó legfontosabb alapadat, hogy 95 százalékuk sosem fektetett több pénzt szerencsejátékra, mint amennyit megengedhetett magának. Ezzel egy időben, ugyanezen megkérdezettek közül minden ötödik válaszadó tapasztalt már saját szűkebb környezetében anyagi problémákat szerencsejáték miatt. Ezt a problémát leginkább megyei jogú városok

lakói érzékelik, akik között a megkérdezettek 30 százaléka tapasztalt ilyet. A megkérdezettek 81 százaléka pedig már találkozott a szerencsejáték rovására írható családi viszállyal. (Kutatópont 2010)

Az emberek 64 százaléka szerint a szerencsejáték nem ártalmatlan szórakozás. A függőség a megkérdezettek 80 százaléka szerint alapvetően jellemző a magyar emberekre. A függőség kialakulásában a megkérdezettek szerint a reklámok is negatív szerepet játszanak (63 százalék), míg azok pozitív, visszatartó erejében már csak minden második ember bízik. A szerencsejáték-függőség a megkérdezettek döntő többsége szerint betegség (92%).

A válaszadók szerint a Szerencsejáték Zrt. azért érezheti saját feladatának a segítségnyújtást, mert törvény írja elő (25 százalék), a cég megítélését javítja (22 százalék) és csökkenti a büntudatot (18 százalék). Úgy vélik, hogy a Szerencsejáték Zrt-nek leginkább a felvilágosító kampányokra és öntesztek biztosítására kell hangsúlyt fektetnie (48 százalék).

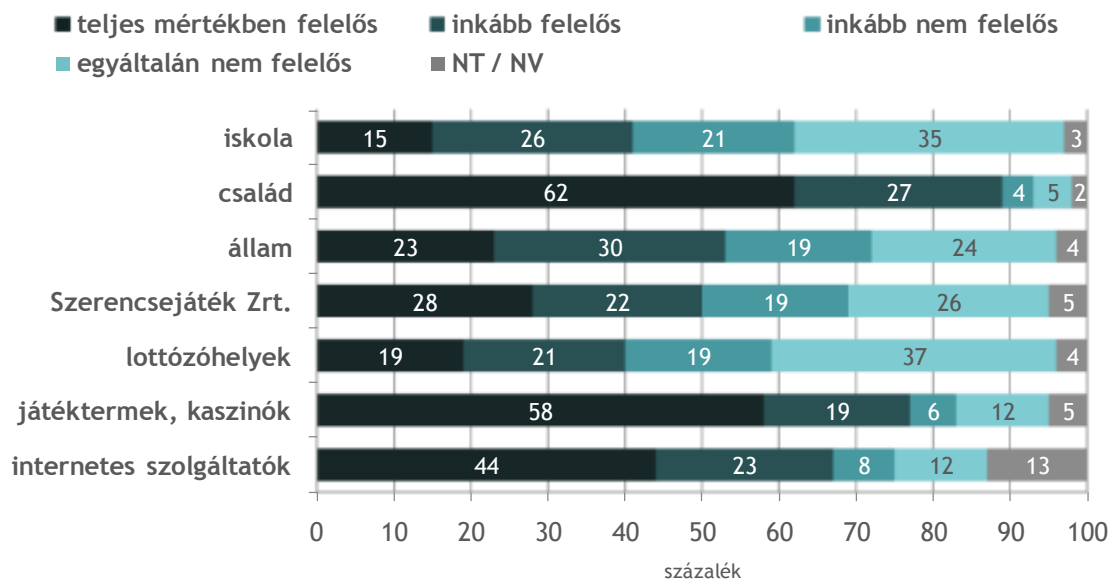
A tájékoztató kiadványok a megkérdezettek 67 százaléka szerint fontosak, ám komoly korlátot jelent, hogy az emberek 80 százaléka ezekre még nem figyelt fel.

A 18 éven aluliak szerencsejáték gyakorlatában a legnagyobb felelősség a megkérdezettek szerint a családot terheli (89 százalék), de kiemelt a játéktermek és kaszinók világának (77 százalék), valamint az internetes szolgáltatóknak a hatása is (67 százalék). Minden második ember szerint az állam és a Szerencsejáték Zrt. felelős a gyermek- és fiatalkorúak szerencsejáték gyakorlásában, míg a másodlagos szocializáció legfontosabb közvetítője, az iskola és a lottózó helyek kevésbé tekinthetők hibásnak (27. ábra).

A fentiekhez hasonló eredményre jutott a Kutatópont 2012-es jelentésében is, melyet aktualitása okán szintén megidézzünk: A játékszenvedély kialakulása a magyarok szerint elsősorban az egyén felelőssége, az államot, illetve a játék szervezőjét pedig inkább nem terheli felelősség. Az otthonról hozott minta, a közvetlen környezet (család), valamint a játékos társak szerepe elhanyagolható a válaszadók véleménye szerint a játékszenvedély kialakulásában (Kutatópont, 2012).

Megfigyelhetjük, hogy a 2009 és 2010-es kutatásokhoz képest a felelősség és a segítségnyújtás finanszírozása kérdésében az egyén felé tolódott el a válaszadók véleménye.

**27. ábra: Az érintettek felelőssége a játékszenvedély kialakulásának korlátozásában a közvélekedés szerint**



*Milyen mértékben felelősek az alábbi szereplők abban, hogy a 18 éven aluliak szerencsejátékokat játszanak? (összes megkérdezett körében; n=1000)*

Forrás: Kutatópont (2010), 27.o.

A segítségnyújtás finanszírozás a megkérdezettek többségének véleménye szerint a túlzott mértékű játékszenvedélyben érintett személy feladata, ezzel az állítással leginkább a 60. életévüket betöltött válaszadók és a szerencsejátékokkal nem játszóknak értenek egyet, legkevésbé pedig maguk az érintettek, azaz a mérsékelt rizikófaktorú szerencsejátékosok, valamint a szerencsejáték függők. A túlzott mértékű játékszenvedély kialakulásáért e kutatás szerint a függővé váló egyént tartja elsősorban felelősnek, az államot és az érintett játék szervezőjét pedig inkább hajlamos a lakosság nem felelőssé tenni a probléma kialakulásában. A segítségnyújtás finanszírozásában szintén az érintett egyénnek kellene nagyobb szerepet vállalni a válaszadók többsége szerint, ugyanakkor a segítségnyújtásban elsősorban az államnak, állami egészségügyi intézményeknek tulajdonítanak segítő feladatot (Kutatópont, 2012. 69.o.).

#### 8.2.2. MÁS VÁLLALATOK PÉLDÁI

Az EU ajánlása szerint 2005-től a közepes és nagyvállalatoknak a pénzügyi jelentéseiket kiegészítve a társadalmi felelősségvállalás terén elért eredményeiről is tájékoztatni kell a

nyilvánosságot (defra.org, 2006)<sup>116</sup>. A számviteli beszámolókkal ellentétben nincs megkötve az alkalmazott metodika. A tapasztalatok szerint ennek a kötelezettségének a legtöbb vállalat a GRI módszertan szerint tesz eleget. Annak érdekében, hogy a felhasználási szintrendszer a teljesen kezdő, a haladó és már tapasztalt jelentéstevők igényeit is kielégítse, az ajánlás három jelentéstételi szintet különböztet meg.

A legnagyobb hazai állami vállalatok közül az Autópálya Kezelő Zrt a Magyar Posta Zrt a MÁV csoport és az MVM csoport tett már közzé nyilvános fenntarthatósági jelentést. Az állami szektoron kívüli cégek közül többen példaértékű jelentést készítenek (Magyar Telekom, MOL). Málovics György „A vállalati fenntarthatóság érintettközpontú vizsgálata” című doktori értekezésében (2009) – többek között – a vállalati méret szerepét is vizsgálta. Elemzés szerint például szignifikáns pozitív összefüggésben van a vállalat mérete az egyes érintettek (helyi média, fogyasztóvédők) nagyobb észlelt befolyásával, illetve az alkalmazottak, helyi közösség, és kismértékben a vevőivel. Ezért sem kell meglepődnünk, hogy a társadalmi felelősség első tudatos stratégiai megjelenése a nagyvállalati szektorban volt tapasztalható.

A lottótársaságok esetében az EL Felelős Játékszervezési Szabványa iránymutatást ad a szerencsejáték szervező cégek részére a felelős vállalati magatartásuk operacionalizálása tekintetében, bár ennek indikátor<sup>117</sup> listája nincs részletesen kidolgozva.

A lottótársaságok esetében a játékosokkal szembeni felelősség mellett a társadalmi felelősségvállalás fontos része a közérdekű célok támogatása (good causes), a befogadó társadalommal, a munkavállalókkal, a természeti környezettel szembeni felelősség is. Az utóbbi két-három évben több lottótársaság külön jelentésben adott számot társadalmi felelősségvállalásáról (VEIKKAUS, Austrian Lotteries, CAMELOT, LOTTOMATICA, OPAP stb.).

A számunkra több tekintetben példamutató finn Veikkaus 2009-ről szóló kiadványában egybefűzve szerepel a CSR Report (első helyen), és a pénzügyi jelentés. Az alkalmazott módszer itt is a GRI, de külön táblázatot szenteltek annak is, hogy tételesen leírják, mi az, ami

---

<sup>116</sup> <http://www.defra.gov.uk/publications/files/pb11321-envkpi-guidelines-060121.pdf>

<sup>117</sup> Az indikátorok az adott teljesítmény mérésére alkalmas mutatószámok, elkészítésük szabályait a keretrendszer részét képező *protokollok* rögzítik.

a lottótársaság esetében a GRI-indikátorok közül nincs meg, vagy csak részben van meg. A témakörökön belül a keretrendszer további alpontokat, illetve tételesen felsorolt indikátor listákat is tartalmaz. A megismert jelentések alapján a vállalatok egy része szigorúan követi az ajánlás fejezeteinek sorrendjét, mások a tartalmi megfelelésre törekszenek. Minden jelentés kötelező része ezért a jelentés fejezetei és a keretrendszer megfelelő pontjait összerendelő ún. GRI tartalmi index.

A legtöbb vállalat külön pénzügyi jelentést és külön fenntarthatósági jelentést készít. Mások a nyilvános üzleti jelentéshez kapcsolva, esetenként annak részeként adnak számot társadalmi felelősségvállalásukról.

A GRI indikátorokhoz szükséges vállalati információk egyelőre csak részben állnak rendelkezésre, illetve nem alkotnak egységes rendszert. Bizonyos adatok, így a gazdálkodással, munkavállalókkal kapcsolatos alapadatok a meglévő rendszerekből kinyerhetők, de módosítani kell az adatok struktúráját (például felosztott gazdasági érték).

#### *8.3.1. SPECIÁLIS INDIKÁTOROK<sup>118</sup>*

A GRI keretrendszer nem tartalmaz a szerencsejáték iparágra kidolgozott speciális kiegészítő indikátorokat. A felelős játékszervezés az általános indikátorok kategóriákon belül a termékfelelősség kategóriába tartozik.

Az European Lotteries (EL) Felelős Játékszervezési Szabványa tíz nagyobb témakörre bontva fogalmazza meg a felelős játékszervezéssel kapcsolatos elvárásokat, de indikátor protokollok még nem készültek. Az EL 2006-tól új struktúrában gyűjti a tag lottótársaságok összehasonlító adatait. (ELISE Report). A jelentésben szereplő a tiszta árbevétellel, a költségvetési befizetésekkel, a közvetlen támogatással kapcsolatos adatok alapvetően a lottótársaságok társadalmi felelősségének gazdasági oldalát mutatják. A felelős játékszervezés témakörébe egy adat sorolható, a szerencsejátékokkal kapcsolatos problémák megelőzésére fordított összeg.

---

<sup>118</sup> A fejezet átirata megjelent a MOK 2011-es Felelős marketing elnevezésű konferencia kiadványában (Pécs, 2011.)

A tanúsítási keretrendszerből kikövetkeztethető, illetve a minősítésen túljutott lottótársaságok által alkalmazott mutatószámok alapján a felelős játékszervezés lehetséges indikátorai, amelyek közül a Fenntarthatósági Jelentés készítése során a relevánsakat kell kiemelniük:

- A szerencsejátékok társadalmi hatásával foglalkozó kutatások támogatására, a szerencsejáték problémák megelőzésére, kezelésére fordított összeg.
- A társadalmi kockázat szempontjából minősített termékek száma, a súlyozott kockázati mutató alakulása.
- A társadalmi kockázat szempontjából minősített fejlesztési programok, projektek száma.
- A lottótársaság termékeinek társadalmi megítélését, elfogadottságát mutató mérőszám alakulása.
- A felelős játékszervezés elveit is tartalmazó képzési programokban résztvevők száma.
- A felelős játékszervezés alkalmazotti körben történő elfogadottságának alakulása.
- A próbavásárlások száma és életkor limit szabályok megsértése miatt szankcionáltak részaránya.
- Felelős játékszervező minősítést elnyert viszonteladók száma.
- A saját termékkel kapcsolatos problematikus játékosok száma.
- A felelős játékszervezésről pozitívan gondolkodó alkalmazottak száma.
- Az EL Felelős Játékszervezési Szabvány távszerencsejátékokra vonatkozó kritériumok teljesítésének mértéke.
- A regisztrált játékosok számának alakulása.
- Az önkizárás lehetőségével élő játékosok száma.
- A fel nem vett nyeremények árbevételhez viszonyított aránya.
- A lottótársasággal szemben kezdeményezett felügyeleti eljárások száma.
- A lottótársaság saját reklámetikai szabályainak megsértése miatt érkezett kifogások száma.
- A problematikus játékosok gondozásával foglalkozó intézményeknek nyújtott támogatás.
- A értéktulajdonosokkal (stakeholder) folytatott párbeszéd helye, témája.

A felsorolt indikátorok többsége a hagyományos vállalati információs rendszerekből egyelőre nem nyerhető ki. Az EL Felelős Játékszervezési Szabványának történő megfelelés tanúsítása során azonban elkezdődött az indikátorok értelmezése, gyűjtése, amellyel elégséges alapot



teremthet arra, hogy a GRI-re építő - összehasonlítható és nyomon követhető - tanulmány készüljön például Fenntarthatósági Jelentés formájában. A Jelentést ugyan nem szükséges külső auditorral hitelesíttetni, de a nemzetközi gyakorlatban ez jellemző, plusz információként az egyes tételek mellett feltüntetik ennek megtörténtét. A szerencsejáték szervezők esetében is célszerű egy ilyen külső kontroll, amely a felelős játékszervezés újabb tanúsítási fordulójában is hasznos lehet.

### **8.3.2. A FENNTARTHATÓSÁGI JELENTÉS TARTALMI ÖSSZETEVŐI**

A felelős játékszervezés a társadalmi felelősségvállalás része, azonban a CSR más területeit is érdemes számba venni:

Társadalmi elkötelezettség, közhasznú értékteremtés, etikus magatartás:

A Társaság közösségi célú gazdasági teljesítménye (a közkiadások finanszírozása, a jó célokra fordított pénz) több évre visszamenőleg kimutatható.

Felelős foglalkoztatás, munkáltatói felelősség, a munkavállalók megbecsülése:

Környezeti felelősség, a természeti erőforrások védelme, a környezetterhelés csökkentése;

Az egyes cselekvési irányok között van kapcsolat, összefüggés van a felelős játékszervezés és társadalmi elkötelezettség, vagy a felelős foglalkoztatás és környezeti felelősség között – ezen kapcsolódásokat a 28. számú ábrán igyekszünk megvilágítani.

## 28. ábra: A felelős vállalati magatartás kapcsolata a felelős játékszervezéssel és a GRI-vel



forrás: saját szerkesztés<sup>119</sup>

A "társadalmi felelősség" kifejezést ma is széles körben használják, holott a kapcsolódó fogalmakat, mint például a fenntarthatóság, a társadalmi szerepvállalás, az üzleti etika, stakeholder menedzsment, a vállalati felelősség, és a vállalati társadalmi teljesítmény, a versengés, gyakran keverednek. Ezek a kifejezések különböző módon utalnak az üzletpolitikák erre vonatkozó elemeire: a vállalati gyakorlatra, a beruházások és konkrét eredmények értékelésére, melyeket igyekeznek ennek szellemében kialakítani, figyelembe véve az érintettek (stakeholderek) érdekeit is. A Felelős játékszervezés a szerencsejáték szervező cég CSR stratégiájának része, de nem részhalmaza. Fentiekben igyekeztünk bemutatni, hogyan kapcsolódnak egymáshoz. A játékosok bizalmának elnyerése elengedhetetlen feltétele a játékszervező hosszútávú sikeres működésének, melynek plasztikus eszköze a CSR jelentés és a felelős vállalati magatartás.

<sup>119</sup> Tessényi Judit: Responsible corporate behaviour at Szerencsejáték Zrt – Taylor konferencia kötet: „Scientific management and management science today” 2013.

## 9. PREDIKCIÓ ÉS PREVENCIÓ

Hivatkozva a korábbiakban bemutatott Wildman-Chevalier modellre (7. fejezet), annak kiterjesztése egy negyedik dimenzió mentén számunka az idő perspektívát jelentené. A játékfajták, az érintettségi szintek és a szerencsejáték pozitív és negatív hatásainak értékelését a közgazdaságtan dinamikus inkonzisztencia fogalmának körüljárásával kezdtük. Az idő szerepe azonban nem csupán az egyéni szinten érhető tetten, hanem az előrejelzés és a prevenció szempontjából is. Utolsó fejezetünkben egy klasszikus lottózó tényadatait elemezzük a prediktív analitika módszerével, mellyel egy lehetséges prevenciós eljárás alapjait kívánjuk bemutatni.

### 9.1. A PREDIKCIÓ FOGALMI MEGHATÁROZÁSA<sup>120</sup>

A prediktív analitika olyan statisztikai modelleket és egyéb empirikus módszereket jelent, amelyek empirikus előrejelzések megteremtését célozzák, valamint a módszerek minőségi értékelésére az előrejelzések gyakorlati alkalmazhatóságára, azaz előrejelző képességére törekсенek (Shmueli és Koppius, 2011). Eltekintve a gyakorlati hasznosság alapkritériumától, a prediktív analitika fontos szerepet játszik a tudományos elméletben, a hipotézisek tesztelésében és relevancia vizsgálatában. Ezért ezek elengedhetetlen részei a tudományos kutatásnak (Kaplan, 1964, Dubin, 1969).

Shmueli és Koppius (2010) meghatározása szerint a prediktív analitika két összetevőből áll:

- (1) empirikus prediktív modellek (statisztikai modellek és egyéb módszerek, mint például adatbányászati algoritmusok), amelyet előrejelzést adnak a megfigyelések alapján.
- (2) módszerek értékelése, a modell prediktív ereje, azaz előrejelző képessége (prediktív pontossága). Az a modell képes generálni pontos előrejelzést, ahol az "új" is értelmezhető időben, azaz a megfigyelések egy jövőbeni időszakában és nem tartalmazza az eredetileg felhasznált adatokat a modell felépítésében (Shmueli és Koppius, 2010).

---

<sup>120</sup> Az alfejezet eredeti formájában a Statisztikai Szemle 2012. 90.évf. 7-8.számában jelent meg, társszerző: Kazár Klára, a társszerző önálló vizsgálati eredményeit külön nyilatkozata részletezi.

Ebben az értelmezésben prediktív analitikának tekinthető, bármely olyan elemzési módszer, amely alapján a jövőre vonatkozó következtetéseket lehet levonni. Elemzésünk vásárlók csoportosítására, viselkedésük elemzésére és lehetséges előrejelzésére irányul, melyre a direkt marketing, adatbázis marketing, vagy ügyfél marketing alapú módszerek alkalmasak. Érdeemes megjegyezni azonban, hogy az adatbázis marketing nemcsak marketing akciók elemzésére (fogyasztói magatartás elemzés, kereszt-értékesítési lehetőségek feltárása, promóció-reagálási készség elemzése), hanem pénzügyi területen is alkalmazott: bankok, befektetési társaságok és biztosítók is használják ügyfeleik értékelésére (Kamarkura és munkatársai 2003). Az SPSS szoftver rendelkezik direkt marketing modullal, amelyen belül az ügyfelek értékelésére (és ezáltal jövőbeli viselkedésük előrejelzésére) alkalmas RFM analízist és a szegmentálási, osztályozási módszereket emelnénk ki (Kazár 2012).

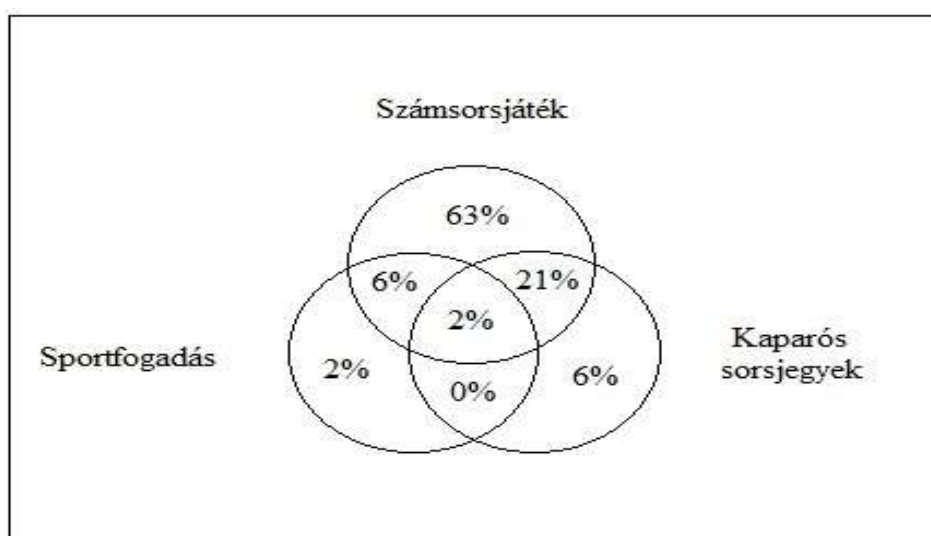
Az RFM analízissel ügyfélérték számítást végzünk. Az eljárás segítségével következtetni lehet például arra, hogy kik lehetnek az adott vállalat kulcsügyfelei, kik képezhetik a lemorzsolódó ügyfeleket, vagy az egyes vásárlók vásárlási-, vagy promóciós kampányra való reagálásáról lehet többletinformációt szerezni (Chang és munkatársai, 2011.). A módszer minden ügyfélhez egy RFM pontszámot rendel, képes tranzakció alapú adattáblát kezelni illetve abból ügyfél alapú táblát generálni. Az RFM pontszám első számjegye az ügyfél aktualitásához kapcsolódik (R – Recency), a második a gyakorisághoz (F – Frequency) a harmadik pedig az ügyfél pénzügyi értékéhez (M – Monetary) (Bose és Chen, 2009).

A szegmentálási, azaz a vevők osztályozására, csoportosítására irányuló módszerek között a marketingkutatással, piackutatással foglalkozó hazai szakirodalmak (Malhotra, 2008., Veres és munkatársai, 2006) a klaszterelemzést és a diszkriminancia-elemzést szokták ismertetni. Az általunk alkalmazott szoftver esetén azonban az osztályozó technikák között szerepel a döntési fa is, mellyel a vizsgálati egyedek (jelen esetben a játékosok) irányított csoportosítása végezhető el. A döntési fával való következtetés Abrahams és munkatársai (2009) szerint a prediktív algoritmusok osztályába tartozik. A fa struktúra felépítése: a levelek (node-ok) jelentik a csoportokat, az ágak pedig a jellemzőket és a besorolást, ami alapján létrejött az adott csoportosítás. A fa szerkezetének kialakítása folyamán a bemeneti változók értékeinek vizsgálata alapján az adatbázis különböző részekre osztása történik meg. A szerzők szerint a módszer könnyen alkalmazható és az eredmény könnyen értelmezhető az egyes csoportok jellemzéséhez (Abrahams és munkatársai, 2009). Ennek alapján az egyik levél maga a játékfüggő, a másik pedig, aki azzá válhat (veszélyeztetett).

## 9.2. A PREDIKTÍV ANALITIKA KONKRÉT ALKALMAZÁSA A SZERENCSEJÁTÉK-ÉRTÉKESÍTÉS ELEMZÉSE ÉS A SZENVEDÉLYBETEGSÉG KIALAKULÁSÁNAK MEGELŐZÉSÉRE

A felnőtt magyar lakosság valamivel több, mint fele (54 százaléka, kb. 4,3 millió fő) rendszeresen (legalább 2-3 havonta egyszer) játszik a Szerencsejáték Zrt. valamelyik játékaival (*Kutatópont* 2011), viszont az internethasználók csupán 3 százaléka játszik neten keresztül szerencsejátékot (*Medián* 2010). A „hagyományos” módon játszó, azaz lottózóba betérő fogadó anonim, tehát személyes azonosítás a játéka feladása során nem történik. Jelen dolgozatban a „fogadó” és a „játékos” ugyanazt az egyedet takarja: aki betér a lottózóba játszani. A szerencsejáték szervezői szakzsargonban azonban a fogadó a sportfogadásokon játszó játékost, míg a játékos kifejezetten a számsorsjátékot és kaparós sorsjegyen játszókat takarja. Ezen megkülönböztetés elemzésünk szempontjából azért is hasztalan lenne, mert számos lottót játszó (játékos) egyúttal totózik vagy tippmixezik is (fogad), amit a 29. ábra illusztrál.

**29. ábra: Átfedések a játéktípusok használatában**



Forrás: IPSOS (2010).

Hogyan lehet mégis elemezni a játékszokásokat a megfigyelések és eladói interjúk módszerein túl? A játékok feladása online rendszeren keresztül történik, azaz minden egyes feladás azonnal egy központi szerverre kerül rögzítésre, mely tartalmazza, hogy mikor, milyen játékokra, milyen téttekkel és természetesen milyen számokkal játszott az adott játékos. Ráadásul a joker számként használt hatjegyű szám abban az esetben is szerepel az adatbázisban, ha az illető nem játszotta meg a joker játékot, mivel ennek 7 karakterű változata

a segédszelvény nyomdai sorszáma is egyben (30. ábra). Ennek köszönhetően a névtelen játékosokat egy-egy önálló számsorral tudjuk azonosítani. Továbbá a vevő szerencsejáték feladásainak végeztével a fizetendő összeg összesítéséhez a gép lezárja a tranzakciót, tehát az adatsorból azt is láthatjuk, hogy mely tranzakciók tartoztak egy játékoshoz.

**30. ábra: A nyomdai sorszám, mint ügyfél-azonosító**

Forrás: saját szerkesztés – SZRT segédszelvény (részlet)

A jelenleg rendelkezésre álló informatikai rendszerünk illetve adatbázisunk alapján is élhetünk a prediktív analitika által kínált lehetőséggel, miszerint a játékosainkat a segédszelvényük alapján beazonosítjuk, és figyelemmel kísérhetjük játékszokásaikat, kapcsolódó játékaikat, sőt az időtényezők illetve a feladási időpontok elemzésével, arra vonatkozóan is következtetéseket vonhatunk le, hogy mely időszakokban, illetve kikkel együtt játszik. Erre azért van lehetőségünk, mert a „lottószelvény feladása” egy úgynevezett segédszelvénnel valósul meg, amelyen a játékos megjelöli a megjátszani kívánt számait. Ezt az átvevő terminálba helyezi a gépkezelő és egy átvételi igazolást nyomtat. A tranzakció induló lépéséhez használt segédszelvényt a játékosok jelentős része megőrzi (állandó számokkal játszik) és a következő lottózói látogatásakor ismételten ezt adja fel.

### 9.2.1. KORLÁTOK ÉS REDUKCIÓK

Az elemzésünket egy szegedi lottózó négyhavi forgalmi adatai alapján végezzük el, ami a feldolgozandó tranzakciók számát csökkenti, segítve ezzel az elemezhetőséget. A játékosok viselkedését azonban a környezet is befolyásolhatja (a városrész, ahol a lottózó elhelyezkedik, az üzlet típusa, atmoszférája), amit jelen kutatásunkba nincs lehetőségünk beépíteni.

Az elemzésbe bevont játékosokra vonatkozóan is korlátozásokkal kell élnünk. A forgalmi adatok a lottózóban megvásárolt játékokra vonatkoznak, így módon az interneten keresztül játszó az elemzés körén kívül maradnak. A már említett azonosító minden játéktípus szelvényén szerepel - kivéve a kaparós sorsjegyeket, így a sorsjeggyel játszókat nem tudjuk beazonosítani, az elemzésből ezek az ügyfelek is kimaradnak.

Praktikus célként felállítható, hogy az ügyfél teljes egészében beazonosítható legyen, személyes információkat kapjunk róla. Előfordulhat, hogy játsszási szokások alapján homogén csoportokat kapunk, azonban demográfiai tényezők szerint eltérő jellemzőkkel rendelkeznek a szegmens tagjai. A rendelkezésre álló tranzakciós adatok szerint ezt nem tudjuk megállapítani. Hasonlóképp a sikeresebb ügymenetet és a piaci igények körültekintőbb ismeretét szolgálná a vélemény-formálók mélyebb szintű detektálása (beazonosítása, megismerése), azonban problémaként merül fel az anonimitás és a személyi jogok figyelembe vétele (főként a nyertesek esetén).

#### *9.2.2. TOVÁBBI LEHETŐSÉGEK: A MÓDSZER HORIZONTÁLIS KITERJESZTÉSE*

Az ismertett korlátok egy részének megoldását szolgálná a módszer lehetséges kiterjesztése. A jövőre vonatkozóan mindenképpen célszerű lenne egy olyan konkrétabb azonosításra illetve többlet információ megszerzésére alkalmas törzsvásárlói kártya bevezetése, ami által ezen anonim játékosok demográfiai adataira és paramétereire vonatkozóan is többletinformációt szerezhetünk. Így már nem pusztán a játékos konkrét feladásai és fogadásai által vonhatunk le következtetéseket, hanem azokat a kapcsolódó kontextusokat is feltérképezhetjük, ami által az előrejelzés még pontosabb lehet. Az ügyfélszolgálati kapcsolatok szintén összeköthetőek lennének a törzsvásárlók kvázi nevesítésével, ami szintén szolgálhatná ennek a modellnek a teljességét. Az internetes értékesítés és a regisztrációs kötelelem mind a regionális, mind a demográfiai kapcsolatok feltárására is alkalmat fog teremteni.

A vizsgálatunkba egyetlen szegedi lottózó négyhavi adatait vontuk be, azonban ha településenkénti adatelemzést végeznénk, azt is nyomon követhetjük – a jelenlegi anonim rendszer mellett is –, hogy az egyes vevők mely más átvevőhelyeket preferálják, hiszen nem

életszerű az a feltevés, hogy kizárólag és mindig ugyanabban az üzletben veszik meg heti lottójukat.

Alapesetben arról beszélhetünk, hogy egy átlagos játékos körét a megfelelő azonosítással – amelyre pillanatnyilag a szelvény nyomdai azonosító sorszáma a leginkább alkalmas – a játékosokat a játékos szokásaik, viselkedésük alapján klaszterezhetjük, viszont további lehetőségeket is rejt a módszer magában. Példaként említhető, ha a játékos jövőbeli várható viselkedése, vagy az akcióra való szokásos vagy tapasztalt rendszeres reagálásán túl ki szeretnénk szűrni, ha drasztikusan megváltoznak a játékszokásai. Gondoljunk itt arra, hogy jóval jelentősebb összegeket kezd el bizonyos játékokra költeni (Tippmix, Puttó, Sorsjegy) vagy – a másik szélsőértéken – egyszerűen eltűnik a rendszerből. Ugyanígy további lehetőséget jelent, hogyha az internetes felhasználókat kezdjük a prediktív analitika módszerével vizsgálni, hiszen az ő beazonosításuk és paraméterezésük még pontosabb.

A jövőbeli lehetőségek közé sorolhatjuk, ha a játékost bizonyos rendszerességgel, pszichológiai tesztekkel szűrjük: akár a korábban kidolgozott WHO-s vagy a GA 20-as tesztjével megvizsgálható, hogy saját bevallása és értékítélete szerint a játékokhoz, a szerencsejátékhoz való viszonyulása még az egészséges keretek között mozog-e. A veszélyeztetettek körében szintén a korábbi fogadói vásárlói szokásaik megváltozása már előre mutathat játékszenvedélyessé válás vonatkozásában is.

### 9.3. PRIMER KUTATÁS

A játszási szokások vizsgálatához a Szerencsejáték Zrt. egy lottózójának a 2010. január első munkanapjától 2010. április utolsó munkanapjáig terjedő forgalmazási adatait vettük figyelembe. A lottózó kiválasztásánál figyelembe vettük, hogy játékos körét és értékesített termékösszetételét tekintve átlagos legyen. A vizsgálat azokra a sikeres értékesítési tranzakciókra terjedt ki, melyek esetén létezik a már bemutatott azonosításra szolgáló szelvényszám, így a sorsjegyes játék típust figyelmen kívül hagytuk. Az ismertetett szempontok figyelembe vételével az adattáblába 26.038 tranzakció került be, mely 8.948 féle szelvényszámából, azaz ügyfélből tevődik össze (Tessényi és Kazár 2012).



### *9.3.1. A VIZSGÁLAT CÉLJA, HIPOTÉZISEI ÉS MÓDSZEREI*

Elemzésünk során a múltbeli adatok elemzésével kívántuk foglalkozni, majd azok alapján szabályszerűségeket próbáltunk megfogalmazni a jövőbeli cselekvések meghatározásához. A tranzakciós adatbázis alapján azt kívántuk vizsgálni, hogy a visszatérő tranzakciók értékesebbek-e, az egyes játék típusok esetén hogyan jelenik meg a visszatérő tranzakciók aránya, illetve az akciókra való reakálás kimutatható-e.

A három kérdés vizsgálatához független t-próbákat és keresztábra elemzést alkalmaztunk SPSS 19.0 program segítségével.

A hipotézisek vizsgálatán túl kíváncsiak voltunk, hogy a vevőket mi jellemzi. A vevőkre vonatkozó ügyfélérték-számítást RFM analízis segítségével tesszük meg, majd a vevők csoportosítását a program döntési fa moduljával kísérjük meg.

### *9.3.2. AZ EGY TRANZAKCIÓBAN ELKÖLTÖTT ÖSSZEG ÉS A VISSZATÉRÉS VIZSGÁLATA*

A mintában 9.543 tranzakciót tekintünk visszatérőnek, mivel ezen vásárlások esetén a szelvényszám egynél több alkalommal fordul elő az adatbázisban a vizsgált négy hónap alatt. A maradék 16.495 tranzakció tekinthető nem visszatérőnek. A visszatérő tranzakciók esetén az átlagos szelvény ára (az egy tranzakcióban elköltött összeg átlaga) 1010,14 Ft, a nem visszatérő tranzakciók esetén pedig 595,02 Ft. A visszatérő és nem visszatérő tranzakciók esetén a kifizetett szelvény árak (egy tranzakcióban elköltött összeg) átlagának az összehasonlításához független kétmintás t-próbát alkalmaztunk. A minták varianciái nem tekinthetők azonosnak (szignifikancia $<0,05$ ) ötszázalékos szignifikancia szinten, és a nem azonos varianciák feltételezése mellett a két csoport egy tranzakcióban elköltött átlagos értékei sem tekinthetők azonosnak (szignifikancia $<0,05$ ) ötszázalékos szignifikancia szinten. A sokasági átlagok különbségét tartalmazó konfidencia intervallum alapján megállapítható, hogy a visszatérő tranzakciók esetén az egy tranzakcióban elköltött összeg átlaga szignifikánsan magasabb a nem visszatérő tranzakciókhoz képest, azaz a visszatérő tranzakció értékesebbnek tekinthető a Szerencsejáték Zrt. szempontjából.

### 9.3.3. A JÁTÉK TÍPUSA ÉS A VISSZATÉRÉS VIZSGÁLATA

A vizsgálatunk során kíváncsiak voltunk arra, hogy az egyes játék típusok esetén hogyan néznek ki a visszatérési arányok, azaz azt vizsgáltuk, hogy a játék típusa és a visszatérés függetlennek tekinthető-e egymástól. Khi-négyzet<sup>121</sup> tesztet alkalmazva megállapítható, hogy ötszázalékos szignifikancia szinten a két változó nem tekinthető függetlennek egymástól (szignifikancia<0,05). A játék típusa és a visszatérés közötti kapcsolatot vizsgálva a Cramer-féle együttható alapján (C=0,421) közepes erősségű kapcsolat mutatható ki a két változó között. A 20. táblázatból látható, hogy a visszatérő tranzakciók aránya a Kenó esetén a legmagasabb, a Góltótó esetén pedig nem is volt visszatérő tranzakció a vizsgált időszakban.

**20. táblázat: A visszatérés játék típusonkénti megoszlása, %**

Játék típusa	Visszatérés		Összesen
	Nem visszatérő tranzakciók	Visszatérő tranzakciók	
GÓLTOTÓ	100,0	0,0	100,0
KENÓ	33,7	66,3	100,0
LOTTÓ 5/90	48,5	51,5	100,0
LOTTÓ 6/45	49,6	50,4	100,0
LOTTÓ 7/35	60,3	39,7	100,0
LUXOR	54,6	45,4	100,0
PUTTÓ	70,6	29,4	100,0
TIPPMIX	93,7	6,3	100,0
TOTÓ	99,8	0,2	100,0
Összesen	63,3	36,7	100,0

Forrás: saját szerkesztés

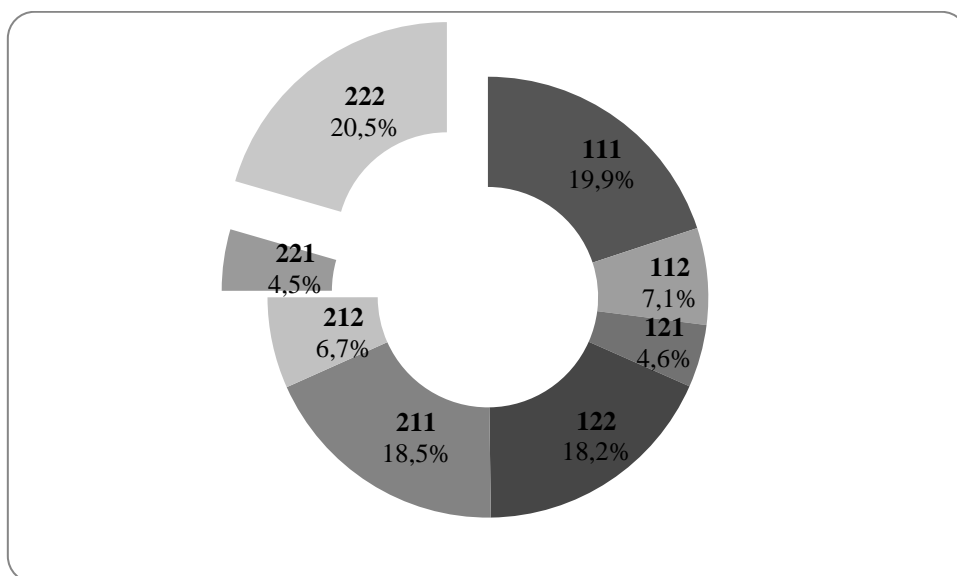
A 20. táblázatból megfigyelhető, hogy 50 százalék feletti arányszám a Kenó, az Ötös és a Hatos lottó esetén fordul elő. Tipikusan nem visszatérő játékok a Góltótó a Tippmix és a Totó.

<sup>121</sup> A khi-négyzet eloszlást statisztikák ellenőrzésére használják, az elméleti és a megfigyelt értékek összehasonlításánál.

#### 9.3.4. RFM ANALÍZIS

Az SPSS szoftver RFM analízis moduljának a bemeneteként az ügyfél azonosítót, a tranzakciók dátumát, és a vásárolt mennyiséget (mely jelen esetben a megjátszott alapjáték számmal azonosítható) kell átadni. Be kell állítani továbbá, hogy az egyes vevőkhöz tartozó RFM pontszámokat milyen értéktartományban hozza létre a program. A három dimenzió mentén 1-9-ig terjedő értékeket lehet beállítani, mindhárom esetben 1-2-ig terjedő értékeket állítottunk be a későbbi könnyebb elemezhetőség végett, így csupán nyolc féle pontszám tud létrejönni, ami egyben ügyfelek csoportjait fogja jelképezni. A 31. ábrán az előforduló nyolc féle pontszám előfordulásának relatív gyakorisága látható (Kazár 2012).

**31. ábra: Az ügyfelek RFM pontszám szerinti megoszlása (N=8848)**



Forrás: adatok alapján – saját szerkesztés

A Szerencsejáték Zrt. szempontjából az lehet kulcsügyfél, aki aktuális ügyfele a vállalatnak, és gyakran játszik. Ilyen megközelítésben a fontos ügyfelek szegmensét a 222 és 221-es pontszámmal rendelkezők alkotják. A 8048 játékosnak 20,5 százalékát teszik ki az aktuális, magas gyakorisággal játszó, magas pénzügyi értékű vevők, 4,5 százalékát pedig az aktuális, magas gyakorisággal játszó, alacsony pénzügyi értékű vevők. Azonban ezeket a

csoportokat fontos lenne tovább vizsgálni, több információt szerezni róluk, hiszen a gyakran játszóknak között nemcsak a stabil, rendszeresen visszatérő törzsjátékosok, hanem az esetleges problematikus játékosok, vagy játékszenvedéllyel rendelkezők is előfordulhatnak. A további vizsgálathoz a program döntési fa modulját alkalmaztuk.

#### 9.3.5. A JÁTEKOSOK VIZSGÁLATA DÖNTÉSI FÁVAL

Elemzésünk során kíváncsiak voltunk arra, hogy a fontos és nem fontos felosztás hogyan állítható elő az ügyfelek heti átlagos elköltött összegei, heti átlagosan megjátszott szelvény számai és egy szelvényben elköltött átlagos összegei alapján. A fontos és nem fontos csoportosítás (mint célváltozó) az RFM analízisből származik, a 222 és 221-es pontszámú ügyfelek jelentik a fontos ügyfelek kategóriáját, a többi előforduló pontszám (111, 112, 121, 122, 211, 212) a nem fontos ügyfelek csoportját képezi.

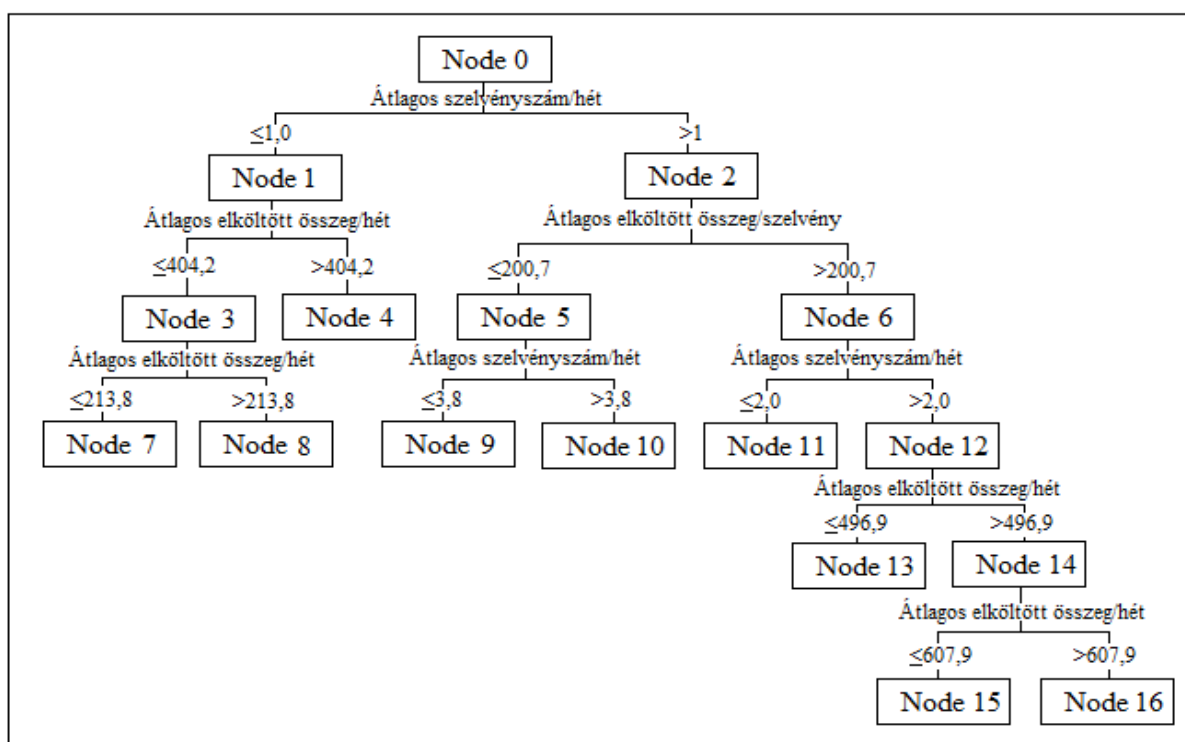
A döntési fa által létrejött csoportosítás jónak tekinthető, a kevésbé fontos csoportnak 77,7 százalékát a szoftver is a kevésbé fontos csoportba sorolta. A fontos csoportnak 79,9 százaléka került a döntési fa szerint létrehozott fontos csoportba, és összességében a döntési fa végeredménye szerint összességében az ügyfelek 78,2 százaléka került a helyes csoportba. Ezt az eredményt a programon belül a CRT növekedési módszer segítségével tudtuk elérni, mely a szakirodalomban CART, vagy osztályozási és regressziós fák néven ismert. A CART módszer lényege összefoglalóan *Lee és munkatársai* (2006) alapján, hogy először az előrejelző változók optimális vágási pontjait kell megtalálni, majd ezek közül a legjobb alapján kell kezdeni a felosztást. A létrejövő végpontokon (faágakon) belül szintén meg kell találni a következő legjobb vágási pontot, és folytatni e szerint az osztályozást, addig, amíg a legstabilabb fa-szerkezet létre nem jön.

A 32. ábrán látható a döntési fa kimeneti ábrája, melyből leolvasható az osztályozási folyamat. Az első lépésben a heti átlagosan megjátszott szelvény szám alapján történt a vágás, az egyik ágon a heti átlagban egy alkalommal vagy annál kevesebbszer, a másik ágon a heti átlagban egy alkalomnál többször játszóknak vannak. A heti átlagban legfeljebb egy alkalommal játszóknak belül a következő vágás a heti átlagos költség összege alapján jött létre, az egyik ág az átlagosan heti szinten 404,2 Ft-ot vagy annál kevesebbet költőket, a másik ág az átlagosan heti szinten 404,2 Ft-nál többet költőket tartalmazza, ami egyben egy végső ágat is jelent

(Node 4). A heti szinten átlagosan 404,2 Ft-ot vagy annál kevesebbet költőkön belül történt még egy vágás szintén a heti átlagosan elköltött összeg alapján, létrejött a heti átlagban legfeljebb 213,8 Ft-ot (Node 7) és heti átlagban 213,8 Ft és legfeljebb 404,2 Ft között költők csoportja (Node 8).

A fa másik fő ágán az átlagban heti szinten egy alkalomnál többször játszóknál található, ezen a részen a következő vágás az egy szelvényben elköltött átlagos összeg alapján történt. Létrejött az egy szelvényben átlagosan legfeljebb 200,7 Ft-ot és a 200,7 Ft-nál többet költő ügyfelek ága. Az egy szelvényben átlagosan legfeljebb 200,7 Ft-ot költőkön belül még egy vágás történt az egy héten megjátszott szelvények átlagos száma szerint, így kialakult a heti szinten átlagban legfeljebb 3,8 szelvénnel játszóknál (Node 9) és a 3,8-nál több szelvénnel játszóknál csoportja (Node 10).

**32. ábra: A döntési fa kimeneti ábrája**



Forrás: saját adatok alapján (Tessényi és Kazár 2012)

A fa heti szinten átlagban egy alkalomnál többször játszó és egy szelvényben átlagban 200,7 Ft-nál többet költők ágán (Node 6) belül a következő vágás az egy héten megjátszott átlagos szelvénytársaság alapján történt. Megkülönböztethető a heti szinten átlagban az 1-nél több

alkalommal, de legfeljebb 2 szelvénnel játszó csoportja (Node 11), és a 2-nél több szelvénnel játszó ága. A heti szinten átlagban 2-nél több szelvénnel játszó két részre oszthatók a heti átlagos elköltött összeg alapján. Létrejött a heti szinten átlagban legfeljebb 496,9 Ft-ot költő ügyfelek csoportja (Node 13) és a heti szinten átlagban 496,9 Ft-nál többet költők ága, ami még tovább bontódik szintén az egy héten átlagosan elköltött összeg alapján. Így létrejön még két csoport: a heti szinten átlagban 496,9 Ft-nál többet, de legfeljebb 607,9 Ft-ot költők illetve a 607,9 Ft-nál többet költők csoportja. Összességében a fának kilenc végső ága jött létre, ami kilenc vásárlói csoportot jelent.

Érdekes megvizsgálni az egyes csoportok célváltozóhoz, azaz a fontosság változóhoz való viszonyulását, ami a 21. táblázatban látható. Mindegyik csoport esetén látható az egyes csoportok elemszáma, annak mintán belüli megoszlása, a csoportokban a fontos ügyfelek elemszáma, annak mintán belüli megoszlása, a csoporton belül a fontos ügyfelek aránya. Az utolsó oszlopban egy index található, mely kifejezi, hogy az adott csoportban a fontos ügyfelek aránya hány százaléka a fontos ügyfelek mintabeli arányának.

**21. táblázat: A döntési fa alapján létrejövő csoportok néhány jellemzője**

Csoport (Node)	Csoport		Fontos ügyfelek		A fontos ügyfelek aránya, %	Index, %
	N	Megoszlás, %	N	Megoszlás, %		
11	166	1,9	136	6,1	81,9	327,6
13	270	3,0	178	8,0	65,9	263,6
16	2851	31,9	1474	65,9	51,7	206,7
10	128	1,4	51	2,3	39,8	159,3
15	155	1,7	43	1,9	27,7	110,9
9	378	4,2	98	4,4	25,9	103,7
4	2160	24,1	203	9,1	9,4	37,6
8	1180	13,2	49	2,2	4,2	16,6
7	1660	18,6	6	0,3	0,4	1,4
Összesen	8948	100,0	2238	100,0	25,0	100,0

Forrás: saját adatok alapján

Ilyen értelemben azok a csoportok lehetnek érdekesek, amelyeknél ez az index 100 százalék felett van (9., 15., 10., 16., 13. és 11. csoportok). Azonban érdemes azt is figyelembe venni,

hogy a 10., 15. és 9. csoportokban a fontos ügyfelek aránya 50 százalék alatt van, így igazából a fontos ügyfelek csoportjai a 11., 13. és 16. csoportok lettek.

A 11. csoportban a fontos ügyfelek aránya 81,9 százalék, ahol olyan ügyfelek találhatóak, akik hetente átlagosan egynél több, de legfeljebb kettő szelvénnel játszanak, és az egy szelvényben elköltött összegük átlaga 200,7 Ft-nál magasabb. Ez a csoport heti szinten megvásárolt szelvények átlagos száma miatt tekinthető stabilnak, stabilan vásárlóknak lehet őket elnevezni.

A 13. csoportban a fontos ügyfelek aránya 65,9 százalék, ahol az ügyfelek hetente átlagosan kettőnél több szelvénnel játszanak, az egy szelvényben elköltött összegük átlaga 200,7 Ft-nál magasabb, és a heti átlagos költségük legfeljebb 496,9 Ft. Ez a csoport a heti szinten elköltött átlagos összegek maximuma miatt tekinthető stabilnak, stabilan költőknek lehet őket elnevezni.

A 16. csoportban a fontos ügyfelek aránya 51,7 százalék, ahol a vevők hetente átlagosan kettőnél több szelvénnel játszanak, az egy szelvényben elköltött összegük átlaga 200,7 Ft-nál magasabb, és a heti átlagos költségük 607,9 Ft-nál magasabb. Közülük kerülhetnek ki a problematikus játékosok..

#### *9.3.6. JÁTÉKOK SZERINTI TIPIZÁLÁS*

Kíváncsiak voltunk továbbá, hogy a döntési fa alapján létrejött célcsoportokban (stabilan vásárlók, stabilan költők, lehetséges problematikusok) felfedezhetők-e tipikus játékok. Minden vevő esetén ismertek az egyes játékok esetén a relatív játszási gyakoriságok, így az egyes játékokban a célcsoportok relatív játszási gyakoriságok átlagainak összehasonlítását végezzük el varianciaanalízis segítségével. A célközönség részét nem képező csoportokat összevontuk egy csoportba, ők alkotják a kevésbé fontos ügyfeleket. Ennek köszönhetően mindegyik csoport esetén (stabilan vásárlók, stabilan költők, lehetséges problematikusok, kevésbé fontos ügyfelek) 100-nál magasabb elemszámok találhatók. A Levene-teszt eredménye alapján ötszázalékos szignifikancia szinten a Góltoló változó esetén teljesül a variancia homogenitás (szignifikancia=0,162), a többi változó (játék) esetén pedig nem (szignifikancia<0,05). A Góltoló esetén az F-próba eredménye alapján ötszázalékos szignifikancia szinten az egyes csoportokban a góltoló relatív játszás gyakoriság átlagai azonosnak tekinthetőek (Kazár 2012).

A többi játék esetén (Kenó, Lottó 5/90, Lottó 6/90, Lottó 7/35, Luxor, Puttó, Tippmix, Totó) a relatív játszási gyakoriságok átlagainak összehasonlítására Welch-tesztet végeztünk el. A teszt eredménye alapján ötszázalékos szignifikancia szinten a felsorolt nyolc játéknál a relatív játszási gyakoriságok átlagai egyik változónál sem tekinthetők azonosnak a döntési fa csoportjai tekintetében (mind a nyolc változó esetén a szignifikancia $<0,05$ ).

A csoportok játékok szerinti definiálását Post Hoc<sup>122</sup> tesztek segítségével próbáljuk meghatározni. Akkor mondjuk, hogy egy játék egy csoportra tipikusan jellemző, ha az adott csoport esetén a relatív játszási gyakoriság átlaga szignifikánsan magasabb mindegyik csoportnál (ötszázalékos szignifikancia szinten). A Kenó és a Skandináv lottó (Lottó 7/35) változók tekintetében nem figyelhető meg ez a szabályszerűség. A Puttó esetén a kevésbé fontos ügyfelek csoportja rendelkezik a többi csoporthoz képest szignifikánsan magasabb relatív játszási gyakoriság átlaggal (szignifikancia $<0,05$ ). Az Ötös lottó esetén a stabilan vásárlók és a stabilan költők is szignifikánsan magasabb relatív játszási gyakoriság átlaggal rendelkeznek a többi csoporthoz képest (mindkét esetben a szignifikancia $<0,05$ ). A Hatos lottó esetén a stabilan költők relatív játszási gyakoriság átlaga magasabb (szignifikancia $<0,05$ ), a Luxor esetén pedig a stabilan vásárlók relatív játszási gyakoriság átlaga magasabb (szignifikancia $<0,05$ ) a többi csoporthoz viszonyítva. A Tippmix és a Totó esetén is a lehetséges problematikusok csoportjánál található szignifikánsan magasabb relatív játszási gyakoriság átlag a többi csoporthoz képest (mindkét esetben a szignifikancia $<0,05$ ).

A tipizálási szabályunknak megfelelően a stabilan vásárlókra jellemzőbb a Luxor és az Ötös lottó, a stabilan költőkre a Hatos lottó a lehetséges problematikusokra pedig a Tippmix és a Totó játszása jellemzőbb a többi csoporthoz képest.

**Összegzésként** az elemzésünkéből megállapítható, hogy a vizsgált minta esetén a visszatérő tranzakciók értékesebbek a nem visszatérő tranzakciókhoz képest, játék típusonként különböző visszatérési arányokkal találkozhatunk, azonban az akcióknak nincs kimutatható hatása. Az RFM analízis segítségével sikerült meghatározni a fontos és kevésbé fontos ügyfelek körét, ezt a csoportosítást használtuk a döntési fa célváltozójának. Az utóbbi módszer segítségével az ügyfelek heti átlagos elköltött összegei, heti átlagosan megjátszott

---

<sup>122</sup> a csoportátlagok különbözőségének szignifikanciaszintjét méri



szelvényyszámai és egy szelvényben elköltött átlagos összegei alapján elvégeztük a játékosok csoportosítását. Három csoportban a fontos ügyfelek aránya ötven százalék felett van, és ez az arányszám több mint kétszeres az egyes csoportokban a fontos ügyfelek egész mintabeli arányához képest. A három csoportot a játszási és költési jellemzőik alapján stabilan vásárlóknak, stabilan költőknek és lehetséges problematikusoknak neveztük el. Egyes csoportokban felfedezhetők a többi csoporthoz képest tipikusabb játékok: az első csoportnál a Luxor és az Ötös lottó, a másodiknál a Hatos lottó, a harmadiknál pedig a Tippmix és a Totó fedezhető fel.

A prediktív analitika keretében alkalmazott módszerekkel (statisztikai tesztek, RFM analízis, döntési fa) sikerült a játékosok jellemzését, tipizálását és ezáltal várható jövőbeli viselkedését leírni. A Szerencsejáték Zrt. számára a prediktív analitika segítségével az értékesítés biztonságos és felelős növelését, és a lehetséges problematikus játékosok esetén a prevenció lépéseket teheti meg. Azonban említettük, hogy számos korlátja van a modellnek, melyek feloldása és a modell kiterjesztése a jövőbeli kutatási irányt jelenthetik.

#### 9.4. PREVENCIÓ

Dr. Funk Sándor 2011-es szakértői jelentésében a társadalmi következményekre és a prevenció jelentőségére hívja fel a figyelmet: „Ehhez képest Magyarországon jelenleg nincs szerencsejáték prevenció; kezelés és rehabilitáció pedig csak akkor, ha az intézmény foglalkozik ilyesmivel – ez ugyanis nem kötelező.” (Funk, 2011, 6.o.) Bár némileg szélsőséges megállapításnak tekintjük, hogy semmilyen prevenció politika nincs a szerencsejáték szenvedély vonatkozásában ma Magyarországon, kétségtelen, hogy igen röviden számba vehető a valós intézkedések és intézmények sora.

Kutatási szempontból ezért a módszerek és lehetőségek lajstroma mellett leginkább azon nemzetközi publikációkra támaszkodhatunk, melyek ezen prevenció módszerek eredményességét vizsgálják.

„Valójában az az igazi prevenció, hogy játszani tanítjuk meg a fiatalokat, amennyiben a helyes játék megtanulásával megtanulják, hogy ne játsszanak helytelenül.” (Funk, 2011. 64.o.)

Ferland és kutatótársainak 2005-ös eredményei egyértelműen bizonyítják, hogy a részvétel a prevenció programokban jelentősen javítja a fiatalok hozzáállását és tudását a

szerencsejátékkal kapcsolatos tevékenységekről. A pontos ismeret és reális hozzáállás segíthet felismerni a fiataloknak a kognitív csapdákat, így hozzájárulnak hosszú távon a szerencsejáték problémákkal szembesülő fiatalok számának csökkentéséhez (Ferland és munkatársai, 2005).

Egy francia kutatás szerint „a nemzetközi tanulmányok azt mutatják, hogy a szerencsejáték függőség prevalenciája 2-4 szer magasabb a kamaszok körében, mint a felnőtteknél: 3,5- 8% a serdülők között a kóros szerencsejátékos.” (Caillon és munkatársai. 2012. 173.o.) Egyre inkább felismert és elfogadott, hogy a tinédzserek körében szükséges a prevenció leginkább, mivel életkori sajátosságaik miatt, kitettségük jóval magasabb, mint a felnőtteknél. Szintén figyelemre méltó kutatási eredmény, hogy a szerhasználó függők és a játékszenvedély betegek jó néhány területen hasonlóságot mutatnak, mely következtében a megelőzésre vonatkozó gyakorlatban is érdemes az alkoholisták vagy droghasználók esetén már bevált eljárások alkalmazása. Több hasonlóságot találtak a kóros játékfüggők és drogosok között, például a rossz teljesítményt. Az eredmények arra utalnak, hogy hasonló agyi terület diszfunkciójáról lehet szó, köztük a prefrontális kéreg és a ventromedialis striatum és a neurotranszmitter rendszerek. „Ezen hasonlóságok pontosabb megértése megkönnyítheti a különféle szenvedélybetegségek kezelését, míg az egyes betegségek kezelése a különbségek megértéséhez nyújt segítséget.”(Leeman és Potenza, 2012. 469.o.)

Elég itt utalnunk az anonim alkoholisták 12 lépéses programjának átvitt változatára, mely az anonim szerencsejátékosok csoportjainak nyújt protokollt, de sajnos ezek a módszerek a már kialakult, sőt tudatosult (felismert) függők kezelését szolgálják.

Prevenció tekintetében a szerencsejáték szervezők felvilágosító kampányai és kiadványai, valamint - a sokasodó kutatási jelentések mellett - a középiskolák pszichológusainak ez irányú munkássága és intézményi megoldások (például Alapítvány a Felszabadult, Tiszta Játékért) vehetőek számba. Sajnos hiányzik a központi koncepció és egészségpolitikai iránymutatás. A nemzetközi dekrétumok pusztán az elveket rögzítik, a hétköznapi életbe történő átvittetés csak anyagi ráfordítással és intenzívebb szervezőmunkával lenne megvalósítható. Számos külföldi gyakorlat adaptálása is előrelépést jelenthetne, például:

- játékos-azonosítás és önkorlátozás teljes körűvé tétele valamennyi szerencsejáték esetén;
- általános és középiskolai képzés;

- intézményesített szűrés (kritikus munkakörökben);
- a forgalmazásban közreműködők képzése; stb.

Jelenleg a hazai szabályozás nemhogy kezelné a szerencsejátékkal kapcsolatos negatív társadalmi jelenségeket, hanem kifejezetten gazdag táptalajt biztosít ezek, és így különösen a játékszenvedély, szerencsejáték-függőség kialakulása, fennmaradása, terjedése vonatkozásában (Funk, 2011). A parlament 2012. október 2.-ai határozata a Szerencsejáték törvény módosításáról és a pénznyerő-automaták teljes betiltásáról drasztikus változást fog eredményezni mind a szerencsejáték piacon, mind a szerencsejáték függők tekintetében.

A svéd Khazaar és kutatótársai (Khazaar és munkatársai, 2011.) 74 különböző internetes pókert kínáló oldalt tanulmányozott át és – többek között – a szerencsejáték szenvedély megelőzésére vonatkozó ajánlásokat, eszközöket kerestek. Megállapították, hogy ezek a szolgáltatók egyáltalán nem fordítanak figyelmet a prevencióra, ezért ennek kidolgozását sürgették, illetve tettek rá kísérletet. Ha a mai hazai szerencsejáték függőségi probléma gócpontjait mérlegre tennénk, a játékautomatások és az internetes sportfogadási oldalak mellett a fél-legitim kártya-klubok környékén kellene leginkább vizsgálódnunk, így a megelőzés vonatkozásában is területileg ide kell(lene) koncentrálni.

#### *9.4.1. BEST PRACTICES*

A jó gyakorlatok tekintetében a svéd játékszervező módszereit és az ontarioi kutatóközpont eredményeit szeretnénk kiemelni, melyek konkrét elemeit és eredményeit a 22. táblázatban foglaljuk össze. Európa országai közül a svédek és finnek gyakorlatában találjuk a legkorábbi eljárásokat a szerencsejáték-függőség megelőzésének intézményes rendszerére. Majdnem 15 éve 1999-ben létrehozott az állami játékszervező egy olyan leányvállalatot, amelynek zászlajára a felelős vállalati magatartást és a szerencsejáték-függőség kutatását és megelőzést tűzték ki. Így például az általuk üzemeltett kaszinókban is korlátozhatja a látogató illetve a fogadó mind költségeit, mind látogatásait, egészen a saját maga kizárásáig.

## 22. táblázat: Jó gyakorlatok szerencsejátékos prevencióra

Svenska Spel	Ontario Problem Gambling Research Centre – kutatási projektjei prevenciók témakörben 2009-2012.	Kutatók
Kaszinó Cosmopol önkéntes látogatás korlátozás	Szerencsejáték Probléma megelőzése: a bevált gyakorlatok meghatározása	R. Williams 2010.
Spel Svéd Kutatási Tanács kutatásfinanszírozása a szerencsejáték probléma megelőzésére	FLAGS - egy következő generációs kockázatértékelési eszköz, amelynek célja azonosítani a korai figyelmeztető jelzéseket	Bliemel és munkatársai 2010.
Valamennyi forgalmazó „ügynök” képzése a témában	Szerencsejáték és a Nyugdíjasok: szociodemográfiai és mentálhigiénés tényezők a szerencsejáték függőségénél idősebb korban – Kanadában	McCready és munkatársai 2009.
Együttműködés és közös képzési program a konkurens játékszervezővel (ATG) Playscan <sup>123</sup>	Serdülő korú szerencsejátékosok tanulási zavarai	Summerfeldt és Parker 2009.
GamGARD <sup>124</sup>	Hangulat, motívumok, és a szerencsejáték a fiatal felnőttek körében	Goldstein és munkatársai 2009.

<sup>123</sup> bővebben: <http://svenskaspel.se/?pageid=/kundservice/spelalagom/vadarplayscan> Playscan: <http://www.spelinstitutet.se> [viewed 28.06.2010].

Product Evaluation Method for Reducing Potential Hazards (Finland); <http://www.veikkaus.fi> [viewed 28.06.2010].

<sup>124</sup> Gaming Assessment Measure – Guidance about Responsible Design; <http://www.gamgard.com> A GamGARD elterjedtségét mutatja, hogy az angol Camelot nemzeti lottótársaság mellett a legnagyobb európai állami szerencsejáték szervezők, az olasz Lottomatica, a francia La Française Des Jeux, a finn Veikkaus, a svéd Svenska Spel, a norvég Norsk Tipping is ezt a kockázatmérő eszközt alkalmazzák játékfejlesztéseik során.

AsTERiG	Tanári attitűdök és hiedelmek az ifjúságot érintő szerencsejáték problémákról	Derevensky és munkatársai 2009.
Heti költési limit beállítása	A kockázatos döntéshozatal és szerencsejáték meghatározó tényezői...	Mishra és munkatársai 2009.
játékoskártya	A szerencsejáték függőség generációk közti átörökítése	Tepperman és P. Albanese 2009.
Felelős marketing	The Science of Problem Gambling	Turner és munkatársai 2009.
	Etnokulturális irodalmi áttekintés a prevencióról	Nigel Turner; Peter Ferentzy; Vince Pietropaolo 2012.

saját szerkesztés

forrás: [www.spenskaspel.se](http://www.spenskaspel.se) és <http://www.gamblingresearch.org>

Mindamellettt figyelemmel kísérik, hogy az egyes játékosok játékszokásai hogyan változnak, és ez alapján a szükséges személyes elbeszélgetést is alkalmaznak a túl gyakran visszatérők esetében. Az Internetes játéklehetőségeknél a személyes regisztrációból kifolyólag szintén direkt kontaktot ápolnak az ügyfeleikkel, ahol folyamatosan heti visszajelzéssel élnek a játékos felé, játékszokásaik esetleges változására vonatkozólag. Nem különül el lényegesen, illetve drasztikusan a kutatás és a játékszervezés, minden egyes termékük kibocsátását önálló kutatás előzi meg, így ennek megfelelően egy külön eszközt is kidolgoztak arra vonatkozóan, amely segít felismerni még időben a játékfüggőséget.

A 18 év alattiak játéktiltalma már évek óta Magyarországon is bevezetésre került, de kevesen tudják – a megkérdezetteknek csak fele -, hogy valamennyi szerencsejátékos termék forgalmazására vonatkozik. A svédek üzleti gyakorlata abban is mintaértékű, hogy valamennyi termékértékesítéssel foglalkozó eladójukat is felkészítik ebben a témában, és a prevencióra vonatkozó kutatási eredményeket velük is megismertetik.

Mind a játékosokat, mind pedig a forgalmazókat, eladókat illetően on-line képzési rendszert is kidolgoztak, melyhez bárki hozzáférhet. Nem különül el lényegesen az állami játékszervező és a további szerencsejáték-forgalmazók kapcsolata, egymással közösen együttműködve, konzultálva, és közös kutatásokat finanszírozva is mintaértékű a tevékenységük.

A táblázatban jelölt AsTERiG és Gamgard részletesebb ismertetésére a 9.6.1. és 9.6.2. alfejezetben térünk ki.

## 9.5. INTERJÚK

A megkérdezettek a szakma legismertebb és legkiválóbb addiktológusai és pszichológusai, a személyes megkérdezésünk levelezés formájában valósult meg és a játékszenvedélyre vonatkozó több témát felölelt. 2012-ben a Szerencsejáték ZRT megbízásából a Kutatópont is folytatott szakértői interjúkat, melyek vágatlan jegyzőkönyveinek tartalom elemzését a 9.6.2. fejezetben végeztük el.

### 9.5.1. SAJÁT KUTATÁS

Három szakértővel lefolytatott 2010. februári konzultációnk (teljes kérdéssor a 9. mellékletben csatolva) 9. kérdése vonatkozott a megelőzésre és a következőképpen hangzott: ***„Létezik-e Ön szerint prevenció ebben a műfajban? Melyek lehetnek azok az intézkedések, amikkel élé lehetne menni a probléma kialakulásának?”***

Az első addiktológus válasza:

„Valójában – elérhetően - szerintem nem beszélhetünk ma prevencióról, mivel nincs. Éppen lehetne, felvilágosítással, a veszélyre való figyelemfelhívással- bár elképzelni sem tudom, hogy lehetne megoldani, miközben folyamatos a reklám és a szerencsejátékra való felhívás... Szigorúbban kéne venni a törvényt, hogy 18 év alatt ne játszhasson gyermek- itt megint egy akadályba ütközünk, mivel a tv-ben hétvégi főműsor-időben megy kvázi családi programként... A gyerekeket kicsi koruktól az egészséges játékra, küzdelemre kéne tanítani, ahol a győzelem a siker nem pénzben, hanem pusztán a játék örömében lelhető. Erre is kicsi esélyt látok, mivel jelenleg a gyerekeknek a normális- nem szerencsejátékot értve alatta-játékra nincs idejük, így azt meg sem tanulhatják. Az embernek lételeme a játék, de nem a szerencsejáték! Csak ezt összekeverjük mostanában. De, ez messzebbre vezet...”

A másik addiktológus válasza:

„Létezik. Egészséges életre neveléssel foglalkozó programok magukba foglalják ezt a problémát is. Nem feltétlenül specifikus prevencióra van szükség.”

A fenti két homlokegyenest eltérő válasz prezentálja, hogy az addiktológusok sem egységesek ebben a kérdésben. A magunk részéről találkoztunk egyedi kezdeményezésekkel középiskolai felvilágosító órák keretei között, de szisztematikus és intézményesített megelőző programokkal nem<sup>125</sup>.

#### 9.5.2. KUTATÓPONT INTERJÚINAK MÁSODELEMZÉSE<sup>126</sup>

A válaszadók nem járultak hozzá nevük közzétételéhez, ezért a tőlük idézett gondolatokat nem nevesítettük. A kérdések elsősorban a játékfüggőkkel kapcsolatos felelősségre – kimondottan a játékszervezői és társadalmi felelősségre – vonatkoztak. A jegyzőkönyvekből a prevencióra vonatkozó gondolatokat emeljük ki:

„a megelőzés szempontjából sem egy jó stratégia, mert megelőzni úgy lehet, hogy én pontosan tudom, hogy mit kell megelőzni, mi a vége. És ezt a végét azért kell gyógyítani, és azért kell rendbe hozni – ők a legjobb szponzorok<sup>127</sup> aztán, akik befektetnek a prevencióba. Hát egy volt heroinfüggő, aki tíz évig kúszott-mászott kínjaiban és fetrengetett és már börtönbe jutott és a poklok poklát megjárta, és az kiáll tisztán és józanul, és már családja van, a gyerekekkel, és azt mondja, figyeljetek, én tudom, miről beszélek. Hát hitelesebb, mintha odamegy a Juci néni a szemüvegével, és gyerekek, ez így nem helyes.”

A fent idézett gondolat azért is nagyon lényeges, mert a felvilágosító kampányokba bevont előadók személyét illetően az érintettek hitelességét világítja meg. Egy másik interjúalany a beszélgetés során többször is visszatért a megelőzés fontosságára, ezért tőle több gondolatot is idézünk:

---

<sup>125</sup> A prevenció módszerek bemutatását a keresleti és kínálati oldal szerint csoportosítva is tekinthetjük. A keresleti oldal kapcsán megjegyzendő, hogy nem feltétlen az addiktológus szakemberek álláspontja, hanem a tájékozottsága különböző egy olyan kérdésben, ami pl. egészségpedagógiai vagy egészségpolitikai kompetenciakörbe tartozik. Az addikció jellegéből fakadóan az iskolai egészségfejlesztés mellett, a munkahelyi egészségfejlesztés jelentősége is felmerül.

<sup>126</sup> Hoyer Mária, Balázs Hedvig, Demetrovics Zolt, Funk Sándor és Németh Attila

<sup>127</sup> értsd: játékszervezők

„...ha a prevencióra mennénk, hogy nyilvánvalóak az addikciók egymással kombinálódnak. És aki általában addikcióra hajlamos, tulajdonképpen szinte a véletlenül múlik, hogy melyik irányba mozdul el, illetőleg azok az addikciók válthatják egymást és kombinálódhatnak. Alkoholistákból lehetnek drogosok, a dohányzás is egy addikció, csak éppen nem kell mindennel foglalkozni, de a szerencsejáték függőknek 80 százaléka nikotinfüggő is, úgyhogy azt itt most zárójelben elmondom, hogy nem tudom, hogy végül is hogy áll a törvény, de azt tudom, hogy a szerencsejáték lobbi erősen lobbizott azért, hogy ezeken a helyeken lehessen dohányozni.”

Összességében az interjúk tartalmából a szakértők személyes véleménye rajzolódik ki, melyek közt lényeges eltéréseket találtunk. Míg az egyik megkérdezett éppen a prevenció meghatározó jelentőségét emelte ki, más szerint a játékszervező semmiképp nem lehet aktív szereplő egy ilyen programban. A következő alany szerint viszont:

„a játékszervezőktől elvárható az, hogy a megelőzésben oly módon vegyenek részt, hogy mondjuk felvilágosító kampányokat indítsanak...”. Szintén hangsúlyt kapott a korlátozás (térbeli és életkori) preventív szerepe.

A jegyzőkönyvekből kiemeltük azokat a szövegrészeket, melyek közvetlenül vagy közvetetten (utalással) a megelőzésre vonatkoztak és a worditout.com segítségével szövegfelhőbe rendeztük. Ennek lényege, hogy a többször előforduló szavakat gyakoriságuk alapján rendezni eltérő nagyságba a program, így egy egyszerű vizuális megjelenítést kölcsönöz az adott szöveg leglényegesebb kifejezéseinek. Annak érdekében, hogy valóban ne csak szavak, hanem összefüggő kifejezések kerülhessenek kiemelésre, a szorosan összefüggő kifejezéseket gondolatjelekkel összekötöttük, így a megjelenítés során sem válnak el egymástól (33. ábra).



33. ábra: A prevencióra vonatkozó interjúrészek kulcsszavai<sup>128</sup>



saját szerkesztés

A „felhőre” már egyetlen pillantást vetve is kitűnik, hogy a **probléma** megítélésének súlyossága mellett a gyermek – felnőtt kontextus illetve a „nyerési vágy” kiviláglik a kulcsszavak közül. Mindemellett jó néhányszor megjelenik az on-line és az Internet kifejezés is. A játékokra vonatkozólag a kaszinók és a játékgépek a leggyakrabban előforduló kifejezés. Ugyanakkor az örömteli játék és az „azonnal nyerni” is többször előfordult az interjúkban. Szintén ilyen kardinális szavaknak tekinthetjük a „környezetet” és a „viselkedést”, valamint az örömteli játék megjelenését a vizsgált szövegben. A játékhoz kapcsolódó „hiedelmek” és az „illegalitás” szintén nagyon gyakran előfordul.

Bár nem közvetlenül a megelőzés kérdéskörére adott válaszoknál is számos olyan vélemény derült ki, amelyek idézése gyarapíthatja a játékszenvedély kéréskörének teljesebb megértését. Ilyen például az a szakértői álláspont, hogy függőségi probléma sokkal kisebb mértékben jelenik meg a kezelőhelyeken, mint amekkora problémát ez a valóságban jelent. Ugyanakkor a játékszenvedélyesekre vonatkoztatva ugyanez a szakértő azt mondta, hogy nincs olyan elszántság és kitartás a betegek részéről, mint más függőségi problémáknál, ezért

<sup>128</sup> <http://www.wordle.net/delete?index=6195093&d=SQJS>

nagyon gyakran tapasztalta, hogy már a kezelés kellős közepén lemorzsolódnak a páciensek. Szintén ebből az interjúból tudhattuk meg azt is, hogy az ifjúság illetve a kamaszok érintettsége meglehetősen erős, a válaszadó tapasztalatai szerint sokkal nagyobb mértékben érinti a kamaszokat és a fiatalokat a játékszenvedély kialakulásának veszélye, amelynek elsősorban életkori sajátosságait tapasztalta.

Az on-line játékok illetve az Internetes játéklehetőség fokozott kockázati tényezőjét jó néhány szakértő válaszai között megtalálhatjuk. Ugyanakkor egy másik válaszadó a visszaesések gyakoriságát emelte ki. Fontosnak tartaná segélyvonalak vagy tanácsadó szolgálat létrehozását, és az állami felelősség is többször megjelenik a válaszok között. Ugyanakkor az egyik szakértő lényeges különbségnek érzi, hogy maga a játéklehetőség milyen körülmények között valósulhat meg, azaz hogy „szórakoztató centrumot vagy bűnbarlangot alakít ki az adott játékot szervező cég.”

Az egyik interjúban találkozhatunk saját korábbi felvetésünk visszaigazolásával is, mely szerint a játékfüggőség és a netfüggőség egymással rokon területek, azaz az addikciós problémák kapcsolódása körében nem szükséges elkülönítenünk az offline és az online játékoktól való függést.

Két interjú tartalomelemzése alapján igazolva látjuk azon tézisünket, hogy az unalom szerepet játszhat a játékfüggőség kialakulásában.

Szintén kiemelték a szakértők – közülük kettő-, hogy problémát jelent a rehabilitáció, illetve az utókövetés. A gyakorló szakemberek azt tapasztalják, hogy elveszítik a betegeiket, nem tudnak információt szerezni arra vonatkozólag, hogy mi történik velük a gyógyulást követően illetve, hogy tartósnak bizonyul-e a játékmentességük.

Lényeges és saját elképzeléseinket megkérdőjelező álláspont volt az a vélemény, hogy nem fedeznek fel a gyakorló addiktológusok tendenciát a játékszenvedélyesek számának alakulásában vagy a korosztályokra vonatkozó eltolódásokban. Ugyanakkor szintén többen említik, hogy lényeges különbség van a nemek között, azaz a férfiak esetében jóval gyakoribb a játékfüggőségi probléma, legalábbis azok körében, akik hozzájuk kerülnek. Ezt elsődlegesen a nemek közötti impulzuskontroll-zavarok előfordulási gyakoriságának eltéréseiből vezetik le.

Számunkra újszerűségében és megközelítésében a legérdekesebb gondolat annak a szakértőnek a véleménye volt, aki szerint ez a hazard viselkedés nem csak és kizárólag a szerencsejáték vonatkozásában valósul meg, hanem az üzleti világban is érvényesül, tehát a

versengés az üzleti szférában a fiatal, potens 30-as férfiak körében gyakori és ez alakít ki egy olyan hamis illúziót, hogy nyerni és mindenáron nyerni, mind a szerencsejátékban, mind az üzleti életben feltétlenül szükséges.

## 9.6. AZ EGYES JÁTÉKOK VESZÉLYESSÉGÉNEK MEGHATÁROZÁSA

Az utóbbi években megjelentek a játékok kockázati potenciálja szerinti osztályozására irányuló törekvések. Az alábbiakban a két leginkább ismert, és módszertana tekintetében nagyon hasonló mérőeszközt ismertetjük.

Prevenációs lépés lehet, ha a 22. táblában már jelezett számos lehetőség mellett az egyes játéktípusok veszélyességét mérjük és annak besorolása alapján differenciált lépéseket eszközölnénk. Csak utalva az angol, finn és svéd kutatásokra, alább a németek által jegyzett és Peren<sup>129</sup> professzor publikációiból fordított AsTERiG<sup>130</sup> rövid bemutatása következze (34. ábra).

### 9.6.1. AsTERiG

2007. eleje óta egy interdiszciplináris kutatócsoport dolgozott közgazdasági, jogi, orvosi, pszichológiai, szociológiai szakértőkkel felvértve egy olyan értékelési eszköz kidolgozásán és meghatározásán, amely a szerencsejátékok lehetséges kockázatainak meghatározására vállalkozott. Az eszköz validált és arra hivatott, hogy mérje az egyes játékok veszélyességi potenciáját és egy olyan átfogó értékelési szempont rendszert adjon, amely segít az egyes játékok összehasonlításában. A kutatásokat empirikus alapon dolgozták ki, és a kockázati szempontokat súlyozták.

Az eszköz kifejlesztése három lépcsőben történt: az első szakaszban Delphi-módszerrel dolgozva, a téma szakértőit interjúztatva jutottak el a mérőeszköz keretrendszerének megalkotásáig. Az interjúk során a szakértőknek meg kellett ítélniük, hogy melyek azok a paraméterek, amelyek hozzájárulhatnak a szerencsejátékok addiktív potenciáljához, illetve maguk is javaslatokat tehettek új, eddig meg nem fogalmazott

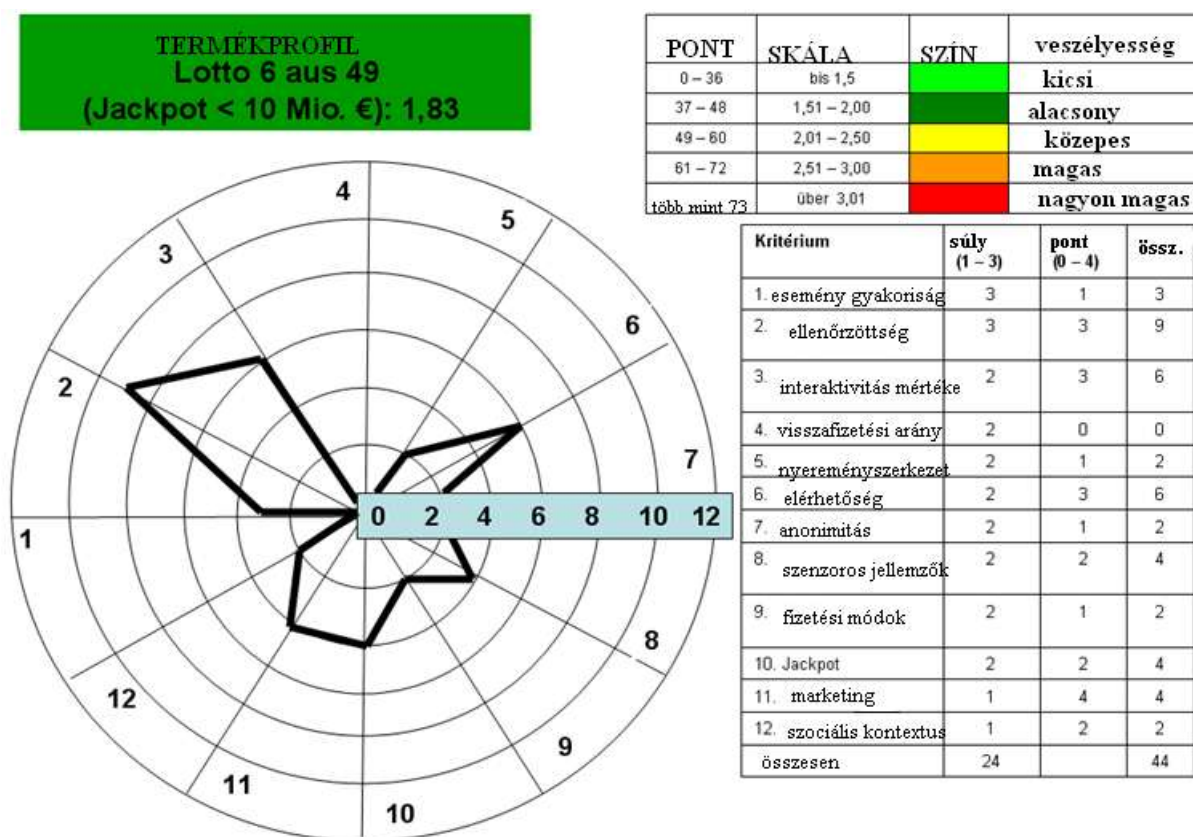
---

<sup>129</sup> Prof. Dr. Franz W. Peren a Department of Economics University of Bonn-Rhein-Sieg, a Wissenschaftszentrum Bonn <http://presse.aktion-mensch.de/pressestelle/pressemitteilungen/details.php?nid=352&pn=>

<sup>130</sup> Assessment Tool to Measure and Evaluate the Risk Potential of Gambling Products = kockázatot rejtő szerencsejátékok mérése és értékelése

paraméterek bevonására. A további lépésekben a szakértők Likert skálán értékelték a paraméterek fontosságát, relevanciáját egyes játéktípusokra vonatkozóan (Peren, 2010). A kutatás második szakaszában a kialakított paramétereket rekreációs, problémás és patológiás játékosok értékelték személyes interjúk során. A kutatás résztvevői az egyes paraméterek súlyosságát ítélték meg, részben Likert-skálán, részben sorba rendezéssel. Az utolsó lépésben a fejlesztők egybeolvasztották a szakértők és a játékosok értékeléseit, majd statisztikai eljárások alkalmazásával meghatározták a végső paramétereket.

**34.ábra: A játékok veszélyességének egy lehetséges mérőeszköze**



forrás: F. Peren: Mess- und Beurteilungsinstrument zur Bewertung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten – 2009. Barcelona Responsible Gaming Seminar

Németországban, Ausztriában és Svájcban a normál játékosokat, a problematikus játékosokat és az eladókat vonták egy empirikus kutatás alá, majd pedig a szerencsejáték strukturális és szituációs jellemzői alapján meghatározták azok kockázati potenciálját. Egy 12

kritériumos szempontrendszert kaptak, amelyek többek között tartalmazza az esemény gyakoriságát, a nyerési esélyt, az interaktivitást. Ezen kritériumok alapján egy vizuálisan pókhálószerű mintázatot kaptak az egyes játékok egyedi jellemzőire vonatkozóan. Az AsTERiG lényege tehát a különböző játékokra vonatkozóan megadott kritériumok és a hozzájuk tartozó súlypontok, melyek szorzatából egy abszolút pontszámot kap az adott játék. A kapott össz. pontszám alapján 5 fokozatú skálán határozzák meg az adott szerencsejáték veszélyességét (Peren és munkatársai, 2009). A fenti példában a 6 a 49-ből német lottó minősítése követhető, mely szerint a maga 44 pontjával az alacsony veszélyességű játékok közé tartozik. A későbbiekben a kutatócsoport sajnos egyszerűsítette a kritériumrendszert és a megmaradt 10 játék minősítési szempont már kísértetiesen hasonlít a GamGARD<sup>131</sup> értékelési szempontjaira.

### 9.6.2. GAMGARD

A GamGard elnevezésű mérőeszköz brit szakértők kezdeményezése nyomán, nemzetközi szakértői panel bevonásával került kialakításra (Griffiths, Wood és Parke é.n.; Griffiths, Wood és Parke, 2008). Kialakításának hátterében a felelős játékszervezés koncepciója áll. A kifejlesztett értékelő rendszer a játékok azon jellemzőit értékeli, melyek fokozottan addiktívvá tehetik az egyes játékokat, illetve potenciális veszélyforrások lehetnek az arra érzékeny játékosok számára.

A mérőeszköz kialakításának első lépéseként a szakértői csoport azonosította azokat a strukturális és környezeti szempontokat, melyek potenciális rizikófaktorok lehetnek a játékszenvedély kialakulásának szempontjából. A strukturális paraméterek (a játék saját tulajdonságai, melyet a tervezők alakítanak ki) kiemelten fontos szerepet játszanak a problémás viselkedés kialakulásának és fennmaradásának szempontjából. A mérőeszköz használatával feltárható a játékok struktúrája s így megállapíthatóvá válik, hogy mely aspektusok teszik azokat veszélyessé a sérülékeny személyek számára.

---

<sup>131</sup> A GamGARD is tíz tulajdonság mentén vizsgálja az egyes játékokat, melyek a nemzetközi kutatási eredmények alapján bizonyítottan – a leginkább veszélyeztetik a sérülékeny játékosokat. A kutatói team (Dr Alex Blaszczynski; Dr Henry Lesieur; Dr Robert Ladouceur; Dr Jeffrey Derevensky; Dr Gerhard Meyer; Dr, Jonathan Parke; Dr Mark Griffiths, Dr Richard Wood) eredetileg több mint 60 olyan játéktulajdonságot definiált, amelyeknek az egyénre vagy a társadalomra hatásuk lehet.

### 23. táblázat: Összehasonlítás az AsTERiG és GamGARD játékminősítő kritériumairól

GamGARD	hasonlóságok		AsTERiG
1. Event frequency	esemény gyakorisága	1.	Event frequency
2. Multi-game/stake opportunities	többszöri játék lehetőség	7.	Multiple playing-/ stake opportunities
3. Stake size	tétmeghatározhatóság	8.	Variable stake amount
4. Prize-back ratio	visszajátszási idő	2.	Interval of payback
5. Jackpot size	főnyeremény	3.	Jackpot
6. Near win opportunities	nyerési esély	5.	Chance of winning
7. Continuity	folytonosság	4.	Continuity of playing
8. Accessibility	elérhetőség	6.	Availability
9. Currency/Ease of pay	fizetési mód/effektusok	9.	Sensory product design
10. Illusion of control elements	kontroll illúzió/majdnem nyertem	10.	Almost profits

Forrás: saját szerkesztés

A 23. táblázatban összevetett két mérési módszer közt lényegi különbség a súlyozásban van. Míg a német játékjellemzők súlyozva kerülnek értékelésre, az angol változat skálákkal dolgozik. A kapott értékeket a németek 5, az angolok 3 kategóriába rendezik. Jól látható, hogy a 10-10 szempontra egyszerűsített változatok között jelentős az átfedés: nyolc szempont tartalmilag nagyon közel áll egymáshoz. Ami eltérő bennük, hogy a GamGARD a fizetés egyszerűségét és a kontroll illúziós elemeket is számba veszi, míg az AsTERiG a „majdnem nyertem” jelenségét és az auditív és vizuális effektusokat értékeli. Meglátásunk szerint egyik módszernek sem tett jót a gyakorlati átültethetőség és kezelhetőség érdekében tett jelentős szempont elemszám csökkentés, hiszen a GamGARD eredetileg 60, az AsTERiR 61 majd 27 különböző játékjellemzőt vizsgált.

Siegel híres patkány-kísérleteiből arra a következtetésre jutott, hogy nem a szerben, hanem a szerhasználóban, illetve **a szerhasználó környezetében bekövetkező változások** magyarázhatják ugyanazon dózis eltérő hatásait. Ha az állatoknak eltérő környezetben ugyanazt a dózist adták, akkor sokkal nagyobb valószínűséggel következett be túladagolás, mint ha a megszokott saját környezetükben kaptak ugyanakkora mennyiséget a heroinból. Siegel hasonló jelenséget mutatott ki embereknél is, akik kórházba kerültek túladagolás miatt: 10 meginterjúvált személyből 7 mondta azt, hogy a túladagolás jelentősen eltérő környezetben történt. Később nagyobb mintán végzett kutatások is hasonló eredményekre jutottak (Siegel,1982).

## 10. ÖSSZEFOGLALÁS

Fenti fejezetekben az elmúlt hat év saját kutatási eredményeit mutattuk be. A szerencsejáték szenvedély mérési rendszereinek és modellezési lehetőségeinek bemutatását követően több, saját al kutatásban mértük fel a magyarországi helyzetet, mind az átlagpopuláció, mind a veszélyeztetett csoportok tekintetében. A büntetés végrehajtási intézetekben fogva tartottak nem csekély hányadánál kimutatható a szerencsejátékos fertőzöttség. Bűncselekményük elkövetésének okaként a vizsgáltak több mint 10%-a nevezte meg a szerencsejátékot, mint motivációt. A 7. fejezetben összevetettük a játékszenvedély közvetlen és közvetett költségkihatásait azok pozitív hozadékaival és két következtetést vontunk le:

a, a társadalmi költségek szintjén jelentkeznek azok a negatív externális hatások, melyeket igyekeztünk számba venni, míg elsősorban költségvetési szintűek azon bevételek, melyek a szerencsejáték szervezésének megadóztatásából, illetve a nyeremények adóbevételeiből, a foglalkoztatásból, valamint egyéb multiplikátor hatásokból adódnak.

b, a két - egyébként közgazdaságilag nem összevevethető – tétel közül még mindig a pozitív hozadékok oldala tekinthető nagyobbnek, mintegy négyszerese a mérhető kiadási oldalnak. Így levonhatjuk azt a következtetést, hogy bár bizonyos szint felett ártalmas és veszélyes szórakozás a szerencsejáték, össz társadalmi szinten szabályozott és keretek között tartott szervezése kívánatos.

Vizsgálataink is azt mutatják, hogy egyértelmű kezdeményezéseket kell tenni, amelyek elősegítik az oktatást és tudatosság növelését. Meg kell határozni a célközönséget (veszélyeztetettek), a lehető legkorábbi azonosítás és beavatkozás érdekében a szerencsejátékkal kapcsolatos problémák felismerésére és megelőzésére (részletezve 9. fejezetben), és ösztönözni kell(ene) a szisztematikus kutatást. A felelősségteljes szerencsejáték szervezéshez egy fontos lépés közös iránymutatások és programok kidolgozása, hogy a kormány és szakemberek hatékony fogyasztóvédelmi kezdeményezéseket tehessenek. Ezek a kezdeményezések a negatív következmények minimalizálását célozzák. A három oldalnak (szabályozó intézmények, kutató intézetek, szerencsejáték szervezők) együtt kellene működnie annak érdekében, hogy a „negyedik oldal” - a játékos a legkevésbé legyen kitéve annak veszélyének, hogy az egyszerű szórakozás a későbbiekben őt vagy családját egy életre megnyomorítsa és tönkre tegye.

Dolgozatunkban azt vizsgáltuk, hogy mely összetevőket kell figyelembe venni a játékszenvedély gazdaságpszichológiai aspektusaiként. A szerencsejátékok elemzése még számos oldalról megközelíthető: a fentebb ismertetett lehorgonyzási hatás (a döntéshozatalt befolyásolja egy korábbi véletlenszerű esemény), a diszkontált hasznosság modellje (a pillanatnyi hasznosság jelenre diszkontált összege maximális), a jóléti paradoxon (az anyagi jólét növekedése nem jár az emberek boldogságának fokozódásával) – a legizgalmasabb viselkedés-közgazdaságtani kapcsolódások. Bemutattuk továbbá a szerencsejátékokra vonatkoztatva a dinamikus inkonzisztenciák lényegét, melyek során a megtervezett és a tényleges cselekvések közötti különbségek közgazdaságtani szerepe került felvázolásra, esetünkben a megtervezett fogadások tértek el a ténylegestől a veszteségek, illetve a nyereségek függvényében. A kilátáselmélet alapján láthattuk, hogy a döntéseknél fontos szerep jut annak, hogy a várható eredmények csupán valószínűek, vagy kvázi biztosak. Bebizonyosodott, hogy az érzelmek is szerepet játszanak a szenvedélyes szerencsejátékos viselkedésében, a veszteség növeli a kockázatkereső magatartást, valamint a szerencsejáték hasznosságánál a legnagyobb motiváció az izgalom.

A játékszenvedélyben szenvedő betegek kiszűrésére számos vizsgálati módszer áll rendelkezésünkre. Vannak leíró, magyarázó, prediktív, prevenciós célú, és kezelésre vonatkozó kutatások. Egyre több kérdőív, és teszt létezik, ide tartozik a DSM-IV, a SOGS, a SOGS-RA, a NODS, és a GPGSI. Ezek közül legelterjedtebb a SOGS kérdőív. Saját kutatásunkban, melyet a szerencsejátékok értékesítéséhez szükséges on-line terminálkezelői tanfolyamon részt vevők között végeztük 506 személybevonásával, fényt derítettünk arra a problémára, hogy a kérdőívet kitöltők között magasabb arány volt problematikus szerencsejátékosnak tekinthető a nemzetközi és az országos arányhoz képest.

A szerencsejátékok sajátossága:

- A lottójátékok és az egyéb szerencsejátékok morális, vallási és kulturális megközelítése országonként eltérő – az európai Unióban általános tendencia a szerencsejáték szervezés gyakorlásának korlátozása, sőt mi több, tiltása, továbbá úgyszintén korlátozás-tiltás van érvényben annak megelőzésére, hogy szerencsejáték szervezésből magánvagyonra lehessen szert tenni.
- A szerencsejátékokkal együtt jár a bűncselekmények, csalások magas kockázata, mivel nagy pénzösszegeket lehet kockáztatni, és adott a nyeremény, a nyereség lehetősége, amely reményekkel kecsegteti a játékosokat, különösen, ha nagy tételekben játszanak.



- A szerencsejátékok pénzköltésre ösztönöznek, amely magában hordozza a személyes és a társadalmi veszélyeket. Ehhez hozzá kell azonban tenni, hogy a lottójátékokból származó bevételekből jelentős összegű hozzájárulás származik az olyan közérdekű tevékenységek finanszírozására, mint a szociális, a karitatív munkák, a sport és a kultúra támogatása.

A fentebb írt sajátos tényezők indokolják azt, hogy a nemzeti hatóságoknak elegendő mozgástere legyen ahhoz, hogy meghatározzák a követelményeket:

- védjék a játékosokat,
- általánosságban – az uniós tagállamok speciális szociális és kulturális sajátosságainak figyelembe vételével – fenntartsák a társadalmi rendet.

A kérdéses feltételek és körülmények figyelembevételével alkalmazhatók a szerencsejátékokat illetően a szükséges jogi korlátozások, tiltások és támogatások is, de az kiemelten fontos, hogy ezen intézkedések, szabályozások ne legyenek diszkriminatívak.

Diagnosztikai szempontból a már beazonosított, problematikus játékosokkal szokás foglalkozni, az ő kezelésük mikéntje és egyes prevenciós intézkedések szükségessége merül fel. Viszont közel tízszeres azok száma, akik még „csak súrolják” a határt, azaz **veszélyeztetettek**. Egy másik vizsgálat tárgya lehet az ő életkori megoszlásuk, játék fajtánként különböző számosságuk és az egészséges játék keretei közt tartásuk mikéntjének kutatása.

A szerencsejáték-függőség és a bűnözés között erős kapcsolatot találtunk. A fogvatartottak közül jóval többen játékfüggők, mint a normál lakosság körében. 140 fogva tartottal töltöttünk ki kérdőívet, a megkérdezettek 12,1 százaléka vallotta, hogy játékszenvedélyének közvetlen szerepe volt a bűnelkövetésében. Megállítottuk, hogy azon családoknál, ahol az apai mintában megjelenik a függőség, fokozott figyelmet kell a fiatalkorúak ez irányú védelmére fordítani.

A játéknak költségei, de ugyanakkor hasznai is vannak. A pozitív oldalhoz sorolható a játék közösség és egyénfejlesztő hatása, valamint - mivel az emberek a korábbiakhoz képest több szabadidővel rendelkeznek -, a szerencsejáték a szórakozás egy módja lehet. Az állam jelentős bevételt nyer a szerencsejáték adókból, továbbá az iparág számos alkalmazottnak és

családjainak biztosít megélhetést a foglalkoztatás által. A szerencsejáték szervezés sok helyen a turizmust is fellendíti (például Las Vegas). Társadalmi költségei már kevésbé kézzel foghatóak, talán ezért nem is találkozhattunk eddig a magyar szakirodalomban ennek elemzésével. Ilyen tényezők a kieső munkaidő, a lopás, az uzorakölcsön, az egészségügyi költségek, a családon belüli erőszak, és a szerencsejáték miatt, azzal összefüggésben elkövetett öngyilkosságok megnövekedett száma.

A szerencsejátékokat szervezők részéről is fontos a bizalom építése. Az Internetes játékokkal szembeni bizalmatlanság okának a nyeremény-kifizetés megvalósulásnak kérdését, és a kézzelfoghatóság problematikáját határoztuk meg.

A szerencsejáték szervezők a felelős játékszervezéssel már próbálkoznak megelőzni, felismerni és kezelni ezt a problémát, de úgy gondoljuk, hogy további komplexebb egészségügyi programra lenne szükség több oldal együttműködésével, hogy hatékonyabban tudjunk fellépni a játékszenvedéllyel szemben.

A szerencsejátékok könnyed elérhetősége, változatossága, az életvitelünk átalakulása fokozza a szerencsejátékosok problematikussá válásának és számuk növekedésének kockázatát. A prevenció jelentőségéről sokan szót ejtenek, a konkrét alkalmazás azonban marginális és elszeparált. A számos eszköz és lehetőség közül a külföldi jó gyakorlatok mellett a prediktív analitika módszerének használhatóságát dolgoztuk ki 9.2. fejezetben.

A gazdaságpszichológiai megközelítés számost tudományág bevonását lehetővé tette számunkra, meggyőződésünk, hogy a szerencsejáték szenvedély – bár a korábbiakban pszichológiai területre sorolták, ugyan ilyen mértékben gazdasági kérdés is, ennek bemutatására szenteltük a 7. fejezetet. Interdiszciplinális területről lévén szó, olyan még kevésbé befogadott kérdésköröket is vizsgáltunk, mint a bizalom vagy az izgalom szerepe.

## 10.1. TÉZISEK

A játékszenvedély az intertemporális fogyasztói döntések értelmezéséhez, bemutatásához ideális téma. A dinamikus inkonzisztenciák példázataként nem csupán arról szól, hogy a nem racionálisan döntő és cselekvő ember milyen egyéb preferencia rendezés mentén működik, sokkal inkább arról, hogy akár ön – és környezetpusztító módon élhet. Ezt

többféleképpen modellezhetjük, de a játékszenvedély kialakulásának, „működésének” és következményeinek megértéséhez közelebb juthatunk a megfigyelések és leíró tanulmányok által. A kutatást - a keletkező társadalmi károk mellett - a felelős vállalati magatartás is indokolja. Mérési eredményeink némileg magasabb prevalenciát mutatnak, mint a korábbi magyarországi kutatások. A két legelfogadottabb mérési technikával 506 és 511 fős mintán vizsgáltuk a játékszenvedély egyes fokozatainak megnyilvánulását. Megállapítottuk, hogy bizonyos érzelmek lényegesen befolyásolják a szerencsejáték üzését, szerepet játszhatnak a játékszenvedély kialakulásában. Igazoltuk, hogy a szerencsejáték függők szignifikánsan többet költenek szerencsejátékokra és többször játszanak, mint az átlagos játékosok. A normál lakossági populációban mért arányokat jelentősen meghaladó mértékben találtunk játékfüggőt a fogvatartottak körében, esetükben a családi kapcsolatoknak és szociológiai körülményeknek szerepe van a játékszenvedély kialakulásában.

A börtönben végzett kutatással az volt a célunk, hogy a szerencsejáték szenvedély egyik lehetséges következményére hívjuk fel a figyelmet: azaz, hogy a kóros játékszenvedély akár szabadságvesztéshez is vezethet - a gazdasági és élet ellen elkövetett bűncselekmények kiváltó okaként.

A szerencsejáték összességében a játékosok jelentős részének szórakozás, rítus, a szabadidő és szabadon elköltethető jövedelmek felhasználásának egy disztíngvált módja lehet, viszont egy mérhető réteg esetén jelentős kárt okoz (öngyilkosság, bűnelkövetés, egzisztenciális lecsúszás, egyéb addikciók – például alkoholizmus -, stb.). ezen károk egyéni, környezeti (családi) és társadalmi szinten is számba vehetőek és bemutatásra, majd elemzésre kerültek.

#### 1. tétel

***A játékszenvedély előfordulási gyakoriságára némileg magasabb***, mint a korábbi magyarországi kutatások mutatták. Ez egyben azt is jelenti, hogy egy ***növekvő tendenciával*** van dolgunk, mivel az összehasonlítás alapjául szolgáló országos mérési adatok korábbiak.

#### 2. tétel

***Az érzelmek és az izgalom*** lényegesen befolyásolja a szerencsejáték üzését, ***szerepet játszik a játékszenvedély kialakulásában.***

### 3. tézis

A kóros játékszenvedély szabadságvesztéshez is vezethet, mivel *szignifikáns kapcsolat található a játékszenvedély és bizonyos bűncselekmények elkövetésének okai között. A fogvatartottak körében magasabb a problémás szerencsejátékosok aránya, mint az átlagpopulációban. A játékszenvedély vagyon elleni bűncselekmények elkövetéséhez vezethet.*

### 4. tézis: generációs különbségek

Valamennyi saját mérésünk megerősítette, hogy a fiatalkorúak és az idősebb generáció fokozottan kitett a játékfüggőség veszélyének. Ezt elsősorban a veszélyeztetett kategóriában tudtuk szignifikáns kapcsolattal bemutatni. A börtönkutatásunk adataiban például (13. táblázat) a 18 év alattiak a teljes mintánk 20%-át tették ki, ugyanakkor körükben 36 % a veszélyeztetett és 14,6 % már függő. A 18-30 év közöttiek között találtuk a legtöbb függőt. Hasonlóképp a GA20-as teszt alkalmazásával felvett mintánkban, melyet csak 18 év felettiek körében végeztünk, szintén a veszélyeztetettek körében több a 18-30 éves (52%), mint azt a mintabeli arányuk (42%) indokolná. *A kiskorúak és a fiatal felnőtt korosztály (18-25) körében nagyobb arányban vannak a veszélyeztetetteket, míg a 40 év feletti korcsoportban felülreprezentáltak a problémás játékosok.*

### 5. tézis

A családi kapcsolatoknak és szociológiai körülményeknek szerepe van a játékszenvedély kialakulásában. Ezt a tézisünket kizárólag a börtönkutatásunk során vizsgáltuk behatóbban.

### 6. tézis

A szerencsejáték összességében a játékosok jelentős részének szórakozás, rítus, a szabadidő és szabadon elköltethető jövedelmek felhasználásának egy disztinkvált módja, viszont egy mérhető réteg esetén jelentős kárt okoz (öngyilkosság, bűnelkövetés, egzisztenciális lecsúszás, egyéb addikciók – pl. alkoholizmus -, stb.). *A szerencsejáték ipar négyszer akkora hasznot hoz állami szinten, mint amekkora a mérhető társadalmi kára.*<sup>132</sup>

---

<sup>132</sup> Fenti tézisünk 2012. októberéig érvényes, a játékautomaták betiltásával a piac jelentősen átrendeződött, így az arányokban is lényeges módosulás prognosztizálható.

## 7. tézis

A játékosok beazonosításával és *viselkedésük folyamatos értékelésével*: a visszatérés gyakorisága, a megjátszott játékfajták száma, a vásárlásonkénti költési összeg növekedése és a kockázatvállalási hajlandóság növekedése négy<sup>133</sup> olyan paraméter, melyek összekapcsolásával *következtethetünk a játékos veszélyeztetetté majd függővé válására*.

8. tézis: *A szerencsejátékhoz való attitűd pozitív és korcsoportonként eltérő.*

9. tézis: *Ha a családban található játékfüggő, a függőség kialakulásának kockázata nagyobb.*

Kutatásaink során újabb és újabb kérdések és hipotézisek merültek fel, de ezek részletes vizsgálatát már meghagyjuk az ifjabb generációknak. Ajánlás képpen néhány további lehetséges kutatási kérdés:

- nemek közötti különbségek részletesebb vizsgálata és az ebben fellelhető összefüggések bemutatása:
  - kimutatható a játékszenvedély betegek egyes sajátosságai (pl. érintett játéktípusok, játékszokások, helyszínek, lappangás időszaka) és a nemek között tényleges különbség?
- az Internet-függőség és a játékszenvedély közötti kapcsolódás és átfedések tanulmányozása:
  - a játékfüggők mekkora hányada játszik az interneten?
  - az internetes játékok túlzásba vitele és a hagyományos szerencsejátékok szenvedélyes üzése hasonlóképpen előzhető meg?
- a játék automaták 2012. végi betiltásával a szerencsejáték függők reakciói, a költségvetési kihatások és a szerencsejáték piac átrendeződése lehet friss apropó és új kutatási irány.

---

<sup>133</sup> az ötödik az időtényező (dinamika)

## 11. MELLÉKLETEK

### 1. számú melléklet

#### GA-20 kérdéses tesztora

IGEN	NEM	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	1. Játszottál-e már a munkaidőd rovására?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	2. Előfordult-e valaha, hogy a játék miatt vált gondterheltté az otthoni életed?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	3. Érintette-e már a jó híredet a játék?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	4. Éreztél-e valamikor lelkiismeret-furdalást a játék után?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	5. Játszottál-e valaha is azért, hogy kifizethesd adósságaidat, illetve így oldd meg az anyagi nehézségeidet?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	6. Gátolt-e a játék a törekvéseidben és abban, hogy hatékony legyél?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	7. Vesztes után érezted-e azt, hogy minél előbb vissza kell menned, és visszanyerned, amit elvesztettél?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	8. A nyeresédet követően éreztél-e erős késztetést arra, hogy minél többet visszanyerj, s még többet nyerj?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	9. Gyakran előfordul-e az, hogy eljátszod az utolsó filléredet is?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	10. Kértél-e valaha kölcsön azért, hogy játszhass?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	11. Adtál-e már el bármit is azért, hogy legyen pénzed játszani?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	12. Előfordult-e hogy a mindennapi kiadások rovására szerettél volna "félretenni a játékra"?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	13. Megtörtént-e hogy a játék miatt nem törődtél megfelelően önmagaddal vagy a családdal?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	14. Játszottál-e valaha hosszabb ideig annál, mint ameddig terveztél?

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	15. Játszottál-e már valaha azért, hogy így menekülj el az aggodalmaid és a gondjaid elől?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	16. Tettél-e már valami törvénysértőt vagy fontolgattad-e, hogy teszel, hogy pénzt szerezhess játéokra?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	17. Zavarta-e a játék az alvásodat?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	18. A veszekedések, csalódások vagy feszültségek arra készítettek-e, hogy játssz?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	19. Érezted-e már azt, hogy bármi jót, ami csak ért, játékkal kellene megünnepelned?
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	20. Gondoltál-e már arra, hogy tönkremehetsz játék következtében?

*forrás: Gamblers Anonymous's Twenty Questions (the GA-20) (Gamblers A. 2005.)*

## Szegedi GA szűrés eredményei

mikor készült a vizsgálat	problémás	összes	2-nél több igen	eredeti limit
2011. 5. hét	3	5	1	0
2011. 8. hét	1	8	0	0
2011. 9. hét	2	14	1	0
2011. 12. hét	6	17	3	1
2011. 14. hét	6	15	4	1
2011. 16. hét	5	16	1	0
2011. 18. hét	3	9	0	0
2011. 20. hét	5	12	3	0
2011. 22. hét	2	13	0	0
2011. 25. hét	4	13	3	0
2011. 28. hét	4	20	0	0
2011. 31. hét	5	14	1	0
2011. 33. hét	2	8	0	0
2011. 35. hét	4	12	1	0
2011. 37. hét	5	20	0	0
2011. 39. hét	2	10	0	0
2011. 41. hét	2	18	1	0
2011. 49. hét	3	15	1	1
2012. 21. hét	0	20	0	0
2012. 25. hét	10	14	1	0
2012. 26. hét	3	10	0	0
2012. 28. hét	4	12	1	1



2012. 30.hét	0	8	0	0
2012. 32. hét	3	12	0	0
2012. 35. hét	8	16	2	0
2012. 37. hét	2	11	0	0
2012. 46. hét	4	11	2	0
2012. 47. hét	3	7	1	0
2012. 49. hét	2	6	1	1
2013. 2. hét	7	18	3	0
2013. 4. hét	11	17	4	0
2013. 6. hét	9	15	3	1
2013. 8. hét	5	9	2	1
2013.12.hét	7	16	3	2
2013.15.hét	2	8	0	0
2013.17.hét	8	15	2	1
2013.22. hét	8	26	4	0
2013.24. hét	8	21	3	0

**Börtön SOGS - KÉRDŐÍV**  
**A szerencsejáték szokásairól**

Személyes adatok

*Kérjük karikázza be a helyes választ!*

<b>neme</b>	nő	férfi		
<b>életkor</b>	18-30			
	31-35			
	36-40			
	41- 62			
	63-			
<b>végzettsége</b>	Általános Szakmunkásképző	érettségi	főiskola	v. egyetem
<b>családi állapota</b>	nős/férjezett	elvált	hajadon	egyedülálló +özvegy
<b>gyermek száma</b>	0	1	2	2-
<b>háztartásában eltartottak száma</b>		0	1	1-

**A fogva tartásra vonatkozó adatok**

**Amiért önt most fogva tartják**

- betörés      - testi erőszak      - rablás      - lopás - garázdaság      – egyéb

**Korábban volt-e már büntetve**      - igen      - nem

**A büntetés megkezdése előtt volt –e munkahelye**      - igen      - nem

**Szenvedélybeteg-e Ön?**

- igen

- nem

**Ha volt (van) szenvedélybetegsége, akkor annak fajtája**

- alkohol,

- drog

- szerencsejáték

- egyéb

**Kigyógyulása érdekében igénybe venne-e külső segítséget?**

- igen - nem

**A büntetendő cselekmény elkövetésében szerepet játszott-e a szerencsejáték?**

- igen

- nem

### **Játékszokások**

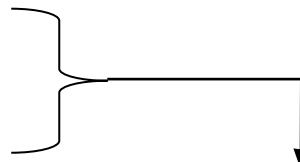
1. Kérjük, jelölje meg az alábbi típusú szerencsejátékok közül melyiket játszott már életében.

Minden egyes állításra csak egy válasz adható (A B vagy C):

A = "Egyáltalán nem",

B = "Kevesebb, mint hetente egyszer",

C = "Hetente egyszer vagy többször."



a. Kártyázott pénzért.	
b. Fogadott lovakra, kutyákra, vagy más állatokra.	
c. Fogadott sportversenyekre (kártya, foci, stb.).	
d. Játszott kockajátékot beleértve a kockavetést, a felette és alatta játékot, vagy más kockajátékokat.	
e. Elment kaszinóba (legálisan vagy egyéb).	

f. Megjátszott számokat vagy fogadott a lottón.	
g. Játszott bingo játékot.	
h. Játszott a tőzsdén pénz / áru.	
i. Játszott már játékgépeken, póker gépeken, vagy más játékgépeken.	
j. Bowlingozott, biliárdozott, golfozott, vagy más ügyességi játékot játszott pénzért.	
k. Játszott már kaparós sorsjegyekkel.	
l. Minden más játék, ami a fentiekben nincs felsorolva (nevezze meg):	

**A következő kérdéseknél, az Ön válaszának megfelelő állítást jelölje meg X-szel (mindig csak egyet)!**

2. Mi a legnagyobb összeg, amit valaha is megjátszott egy nap?

\_\_\_\_\_ Soha nem játszott \_\_\_\_\_ több mint 5.000 Ft egészen 10.000 Ft-ig

\_\_\_\_\_ 100 Ft vagy annál kevesebb \_\_\_\_\_ több mint 10.000 Ft egészen 100.000 Ft-ig

\_\_\_\_\_ Több mint 100 Ft egészen 1.000 Ft -ig \_\_\_\_\_ Több mint 100.000 Ft

\_\_\_\_\_ Több mint 1.000 Ft egészen 5.000 Ft -ig

3. A következők közül kinek van (volt) az életében a játékszenvedéllyel kapcsolatban problémái. (több jelölés is lehetséges)

\_\_\_\_\_ Apa

\_\_\_\_\_ Anya

\_\_\_\_\_ fiú vagy lány testvér

\_\_\_\_\_ házastárs / partner

\_\_\_\_\_ Gyerekem

\_\_\_\_\_ másik rokon

\_\_\_\_\_ Egy barát vagy valaki fontos az életemben

4. Ha szerencsejátékot játszik, milyen gyakran megy vissza egy nap, visszanyerni az elvesztett pénzt?

\_\_\_\_\_ Soha

\_\_\_\_\_ Az időm nagy részében

\_\_\_\_\_ Néha

\_\_\_\_\_ Valahányszor veszítek

5. Előfordult már, hogy azt állította, pénzt nyert, de ez nem volt igaz? Valójában veszített?

\_\_\_\_\_ Soha

\_\_\_\_\_ Igen, kevesebb, mint fele esetben, amikor vesztettem

\_\_\_\_\_ Igen, legtöbbször

6. Érezte már valaha is, hogy problémái vannak a fogadásokkal illetve a pénzes játékokkal?

\_\_\_\_\_ Igen

\_\_\_\_\_ Nem

\_\_\_\_\_ Igen, a múltban, de nem most.

7. Játsozott már többet, mint amennyit eredetileg szeretett volna?

\_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem

8. Bírálták már életében emberek a szerencsejáték miatt, vagy mondták-e már önnek, hogy szenvedélybeteg, függetlenül attól, hogy ön elhitte-e vagy sem?

\_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem

9. Érezte –e már valaha is bűnösnek magát, hogy játszik, vagy a játék következményei miatt?

\_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem

10. Előfordult már, hogy úgy érezte, be kéne fejezni a pénzköltést a szerencsejátékokra, de nem hitte, hogy meg tudja tenni?

\_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem

11. Előfordult már az életében az, hogy eldugta a fogadási cédulát, a sorsjegyet, a szerencsejáték pénzt, vagy a játék egyéb jeleit a házastársa, gyermeke vagy más fontos személyek elől?

\_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem

12. Előfordult már, hogy veszekedett azokkal az emberekkel, akikkel együtt él arról, hogy ön hogyan kezeli a pénzt?

\_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem

13. (Erre a kérdésre csak akkor válaszoljon, ha a 12. kérdésre „igen” volt a válasz) Voltak a pénzzel kapcsolatos érvek az ön játékával kapcsolatban?

\_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem

14. Előfordult már, kölcsönvett valakitől és nem fizette vissza, a szerencsejátékoknak köszönhetően?

\_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem

15. Előfordult már, hogy hiányzott a munkából (iskolából) a fogadások vagy a szerencsejátékok miatt?

\_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem

16. Ha kölcsönvett pénzt játékokra, vagy szerencsejáték-adósságait rendezni, akkor honnan vagy kitől kölcsönzött?

(jelöljön "igen"-t vagy "nem"-et az egyes állításoknál):

a. A háztartási pénzből \_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem

b. Az Ön házastársától / partnerétől \_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem

- c. rokonoktól vagy apóstól, anyóstól \_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem
- d. Banktól, hitel társaságtól \_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem
- e. Hitelkártyáról \_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem
- f. Az uzsorásoktól \_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem
- g. Kötvényeket, értékpapírokat értékesített \_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem
- h. Ön eladta személyes vagy családi tulajdonát \_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem
- i. Ön csekket állított ki (fedezetlen) \_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem
- j. Önnek van (volt) hitelkerete egy bukmékernél \_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem
- k. Önnek van (volt) hitelkerete egy kaszinóban \_\_\_\_\_ Igen \_\_\_\_\_ Nem

**KÖSZÖNJÜK, HOGY KITÖLTÖTTE A KÉRDŐÍVET. KÖSZÖNJÜK A  
SEGÍTSÉGÉT!**

Canadian Problem Gambling Index (CPGI), Ferris és Wynne, 2001<sup>134</sup>

Kérdés	soha	néha	gyakran	mindig
Az elmúlt 12 hónapban milyen gyakran fordult elő, hogy...?				
1. Többet játszott annál, mint amit igazán megengedheti magának, hogy veszítsen?				
2. Nagyobb összegre volt szüksége, hogy ugyanazt az érzést, izgalmat elérje a játékkal?				
3. Ment már vissza másnap, hogy megpróbálja visszaszerezni a pénzt, amit elvesztett?				
4. Kölcsönzött már pénzt vagy eladott valamit, hogy játszhasson?				
5. Érezte már úgy, hogy talán problémája van a szerencsejáték?				
6. Érezte már, hogy a szerencsejáték egészségügyi problémát okoz Önnek, beleértve a stresszt és a szorongást?				
7. Bírálták már játéka miatt vagy mondták, hogy problémája van a szerencsejátékkal, függetlenül attól, hogy igaznak gondolta-e?				
8. Érezte már úgy, hogy a szerencsejáték gondokat okoz Önnek vagy az ön				

<sup>134</sup> <http://www.ccsa.ca/eng/priorities/gambling/CPGI/Pages/default.aspx>

[http://www.olgr.nsw.gov.au/pdfs/RGF\\_CPGI.pdf](http://www.olgr.nsw.gov.au/pdfs/RGF_CPGI.pdf)

saját fordítás



háztartásban?				
9. Érzett már lelkiismeret furdalást, azért mert játszik?				

Értékelés: 0 = soha, 1 = néha, 2 = gyakran, 3 = Majdnem mindig.

Értékelés: ha az össz. pontszám:

0 = nem problematikus

1-2 = alacsony kockázatú

3-7= mérsékelt kockázatú

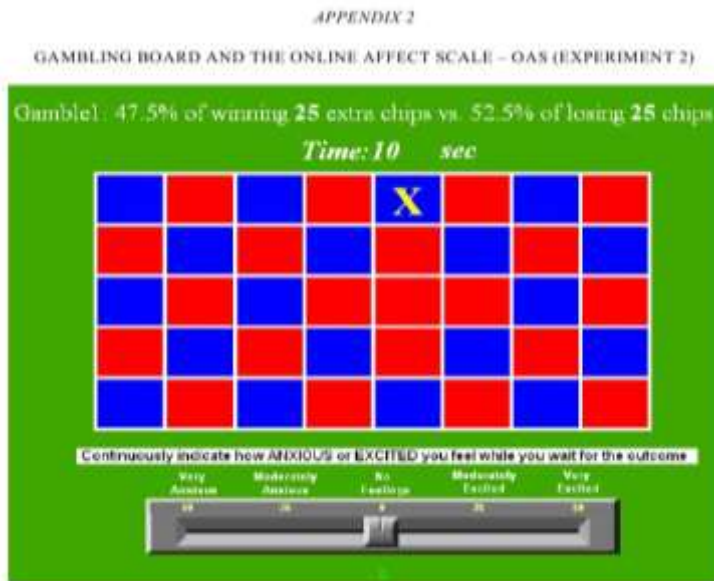
8 + ( maximum 27) = problematikus  
szerencsejátékos

## WHO (HMS) kérdőív

	IGEN	NEM
1. Az elmúlt 12 hónapban a fogadás vagy a szerencsejáték gyakran akadályozta a munkáját, vagy megakadályozta iskolai, munkahelyi vagy otthoni feladatai elvégzésében?		
2. Előfordult az elmúlt 12 hónapban, hogy a fogadás vagy a szerencsejáték családjával, barátaival, szomszédjaival vagy munkatársaival való sorozatos veszekedéseket, vagy más komoly problémákat okozott?		
3. Többször előfordult az elmúlt 12 hónapban, hogy megpróbálta eltitkolni a családja vagy barátai elől, hogy mennyit szerencsejátékozott?		
4. Előfordult néha, hogy azt állította, nyert, pedig valójában veszített?		
5. Voltak olyan időszakok az elmúlt 12 hónapban, amikor rengeteg időt töltött azzal, hogy a szerencsejátékon gondolkozott, amikor más dolgokon kellett volna gondolkoznia?		
6. Voltak olyan időszakok az elmúlt 12 hónapban, amikor rengeteg időt töltött fogadásai megtervezésével, vagy az esélyek tanulmányozásával, amikor más dolga lett volna?		
7. Az idő múlásával úgy érezte, hogy emelnie kell a tétet, vagy a feltett összegeket ahhoz, hogy izgalmas maradjon a játék?		
8. Előfordult az elmúlt 12 hónapban, hogy azért fogadott, vagy játszott szerencsejátékot, hogy elmúljon a rossz kedve, vagy javítson a		

hangulatán?		
9. Az elmúlt 12 hónapban sokszor azért játszott szerencsejátékot, hogy elmeneküljön személyes problémái elől, vagy hogy ne kelljen ezekre gondolnia?		
10. Az elmúlt 12 hónapban sokszor előfordult, hogy miután pénzt vesztett szerencsejátékon, másnap, vagy hamarosan visszatért, hogy visszanyerje az elvesztett összeget?		
11. Az elmúlt 12 hónapban előfordult, hogy amikor a szerencsejáték során nagy adósságot halmozott föl, egyre többet és többet játszott abban reménykedve, hogy visszanyeri az elvesztett összeget?		
12. Az elmúlt 12 hónapban előfordult-e, hogy érvénytelen csekk kiállításával, lopással, vagy más illegális tevékenység végzésével próbálta meg finanszírozni szerencsejátékát?		
13. Az elmúlt 12 hónapban többször kért kölcsön pénzt a családjától vagy barátaitól a szerencsejáték finanszírozásához, vagy ebből származó adósságai kifizetéséhez?		
14. Előfordult az elmúlt 12 hónapban, hogy sokszor olyan erős kényszert érzett a fogadásra vagy szerencsejátékra, hogy nem tudott ellenállni neki, vagy semmi másra nem tudott gondolni?		
15. Előfordult az elmúlt 12 hónapban, hogy annak ellenére játszott szerencsejátékot, hogy megfogadta, hogy nem fog, vagy hogy sokkal többet, illetve sokkal hosszabb ideig játszott, mint ahogy tervezte?		
16. Nem csak az elmúlt 12 hónapban, de életében hányszor próbálta meg komolyan csökkenteni vagy feladni a szerencsejátékot?		

A 2.3.2. fejezetben hivatkozott kísérletek kapcsolódó ábrája



Forrás: E. B. Andrade és G. Iyer: Dynamic Inconsistencies in Gambling and the Role of Feelings; working paper 48.-  
49.oldal

**A MAGYARÁZÓ, PREDIKTÍV ÉS KEZELÉSRE VONATKOZÓ KUTATÁSOK FŐBB  
VIZSGÁLATI KÉRDÉSEI**

**Magyarázó kutatások**

- az al-populációk vagy célcsoportok azonosítása, a közvetett kockázati tényezők vizsgálata,
- a közvetlen kockázati tényezők és a kezdeti problémák leírása;
- a hagyományos és nem hagyományos tudományterületek hozzájárulása annak megértéséhez, hogy az emberek miért kerülnek át időnként más kockázati kategóriákba;
- különböző al-populációk és alcsoportok azonosítása és összehasonlítása, a különböző közvetlen és közvetett kockázati tényezők hatásának vizsgálata;
- azon mechanizmusok meghatározása, amelyek a közvetett kockázati tényezőket befolyásolják;
- további vizsgálatok, amelyek a problémát, a kockáztató magatartást, valamint a problémák kialakulását magyarázzák;
- a közvetlen kockázatok feltárása és magyarázata;
- azon feltételek és mechanizmusok leírása, melyek a spontán vagy önállóan történő talpra állást eredményezhetik a problematikus szerencsejátékosoknál;
- hatásvizsgálat szerencsejátékos környezetben (árak, közvetlen kockázatok változása esetén).

A magyarázó kutatások fenti számbavétele jól mutatja az átfedést a leíró kutatási célokkal, mint például az alpopulációk beazonosítása.

**Prediktív kutatások**

- a kockázati kategóriák tulajdonságainak, valamint a legfontosabb változók hatásának matematikai módszerekkel történő vizsgálata;
- magyarázatok és előrejelzések kidolgozása a szerencsejáték problémák kialakulására a különböző al-populációkra és célcsoportokra vonatkozólag;

- tényeken alapuló modellek kifejlesztése és tesztelése, melyek meghatározzák az eredményeket és a folyamatokat, csökkentik a közvetlen kockázatok elfogadását és a szerencsejáték problémák megjelenését;
- prospektív tanulmányok, amelyek lehetővé teszik a közvetlen és közvetett kockázati tényezők megértését,
- tényezők és motiváció azonosítása.

### **Kezelésre vonatkozó kutatások**

- A különböző szerencsejáték problémákkal küzdő célcsoportok esetén azon kezelési módok meghatározása, amelyekkel eredményt lehet elérni.
- Olyan új eszközök és protokollok kidolgozása és tesztelése, amelyekkel azonosítani lehet a szerencsejátékosok és nem szerencsejátékosok kezelését a probléma súlyosságának függvényében.
- Olyan új eszközök és protokollok kidolgozása és tesztelése, amelyekkel a sikeres kezelést be lehet azonosítani a súlyosabb szerencsejátékos problémák esetén is. Azoknak a korlátoknak a meghatározása, amelyekkel valóban meg lehet akadályozni a szerencsejáték problémák súlyosbodását.
- Olyan technikák azonosítása, amelyek a kezelés sikerességét növelik a különböző problematikus szerencsejátékos célcsoportok között.
- Olyan beavatkozások azonosítása és vizsgálata, amelyek az egyéni szerencsejátékos problémákkal szembeni sikeres beavatkozást és kezelést segítik.

Szerencsejátékra vonatkozó 8-as attitűd skála<sup>135</sup>

Minden embernek joga van játszani, amikor csak akar. 1 – 2 – 3 – 4 – 5

Túl sok a szerencsejáték lehetőség napjainkban. 1 – 2 – 3 – 4 – 5

A szerencsejátékkal szemben fel kellene lépni. 1 – 2 – 3 – 4 – 5

A legtöbb ember ésszel játszik. 1 – 2 – 3 – 4 – 5

A szerencsejáték veszélyes a családi életre. 1 – 2 – 3 – 4 – 5

Mindent összevetve szerencsejáték jó a társadalomnak. 1 – 2 – 3 – 4 – 5

Szerencsejáték feldobja az életet. 1 – 2 – 3 – 4 – 5

Jobb lenne, ha a szerencsejáték tilos volna. 1 – 2 – 3 – 4 – 5

**pontozás:**

nagyon egyetértek (5 pont), elfogadom (4), részben értek egyet (3),  
nem értek egyet (2), határozottan nem értek egyet (1 pont)

*forrás:* British Gambling Prevalence Survey 2010 (128. oldal)

<http://www.official-documents.gov.uk/document/other/9780108509636/9780108509636.pdf>

<sup>135</sup> Attitudes Towards Gambling Scale: ATGS-8 átdolgozott, 8 kérdéses változata

A teszt megbízhatóságát kielégítőnek találták (Cronbach alfa 0,76), de a 2007-es eredeti 14 kérdéses ATGS jobb volt (0,89 - a megbízhatóság csökkenése várható volt, mivel az alfa együttható erősen függ a tételek számától.)

**A SZAKÉRTŐI INTERJÚK VÁZLATA**

1. hogyan vélekedik a játékszenvedélyesek pszichiátriai kezeléséről, mely módszert tartja a legsikeresebbnek?
  - 2., mi a véleménye a minessota módszerről?
  - 3, hogyan került kapcsolatba az Anonim szerencsejátékosokkal, mi a véleménye a GA-ról?
  - 4., milyen más függőségekkel párosul/társul(hat) a szerencsejáték szenvedély?
  - 5, milyen intézményi háttér áll jelenleg rendelkezésre Magyarországon a játékszenvedély betegek kezelésére?
  - 6, miért tartja fontosnak a játékszenvedély betegekkel való törődést?
  - 7, Ön szerint mennyien érintettek ma kórosan és mennyien a lehetnek a veszélyeztetettek?
  - 8, állíthatunk-e éles határvonalat a kóros (patológiás) és a problémás játékfüggők közé Ön szerint? ha igen, miben látja a különbséget közöttük?
  - 9, Létezik-e Ön szerint prevenció ebben a műfajban? melyek lehetnek azok az intézkedések, amikkel élé lehetne menni a probléma kialakulásának?
  - 10, ha nincs megfelelő szűrési lehetőség, lát-e olyan lépést, közbeavatkozást, egyéb módot, mellyel időben rá lehetne ébreszteni az érintetteket "beteg" mivoltukra?
  - 11., Ön szerint mikor és hányan ismerik fel, hogy kezelésre szorulnak a játékfüggők közül?
  - 12, az Ön praxisában milyen "alcsoportokkal "típusokkal" találkozott a játékszenvedély betegekben belül?
  - 13, Miért éppen a játékfüggők felé orientálódott, specializálódott?
- 13+1: Adna egy tanácsot mindazoknak, akik a fenti interjút olvasták és maguk vagy környezetükben élő érintett a problémában?



## 12. RÖVIDÍTÉSEK, ÁBRÁK, TÁBLÁZATOK JEGYZÉKE

### 12.1. rövidítések

SZRT: Szerencsejáték ZRT

DSM-IV: diagnosztikai és statisztikai kézikönyv : diagnosztikai kritériumok listája a pszichiátriai diagnózisok felállításához (jelenleg a 4. kiadás létezik, 2013-ra várható az V. verzió)

Epub. = digitálisan publikált

PG = problem gambling (problematikus szerencsejáték)

SOGS = South Oaks Gambling Screen (Lesieur és Blume, 1987)

CSR = Corporate social responsibility = vállalatok társadalmi felelősségvállalása

WAGER = Worldwide Addiction Gambling Education Report

CPGI = Canadian Problem Gambling Index

CPRG= *Canadian Partnership for Responsible Gambling*

OPGR = Ontario Problem Gambling Research

FaHCSIA = Department of Families, Housing, Community Services and Indigenous Affairs

EMUSZ = Európai Unió Működéséről szóló Szerződés

### 12.2. ÁBRÁK

1. ábra: Vizsgálati területek és módszerek.....	7
2. ábra: nyereség veszteség aszimmetria .....	23
3. ábra: Az egyes alfejezetek logikai felépítése .....	26
4. ábra: a szerencsejáték során mért szívfrekvencia .....	38
5. ábra: A szerencsejáték alatti átlagos pulzusszám alakulása .....	39
6. ábra: GA tesztek eredménye 2011-2013 szegedi szűrés alapján (511fő) .....	46

7. ábra: A válaszadók csoportosítása az érzelmekre vonatkozó kérdések alapján .....	47
8. ábra: GA tesztek eredménye a 2011-2012-es és 2013-as szegedi szűrés alapján (511 fő) .....	48
9. ábra: Generációs különbségek kimutatása a vizsgált 511-fős GA-20 tesztek adataiból .....	49
10. ábra: Segítségnyújtási módok és azok hasznosságának megítélése a Kutatópont Kft. felmérése szerint (N= 354) 2012. (15-17 évesekre reprezentatív minta, %-ban) .....	55
11. ábra: Sztenderdizált prevalencia mutató alakulása négy területen 1986 és 2012. között (%) .....	61
12. ábra: A vizsgálatban részt vettek demográfiai összetétele .....	69
13. ábra: Saját kutatás a HMS kérdőív felhasználásával – eredmények .....	70
14. ábra: Az attitűd skálás felmérések összehasonlítása a 2007-es és 2010-es angol valamint a saját 2012-es mérés eredményeivel .....	78
15. ábra: A vizsgált fogvatartottak megoszlása szerencsejáték-függőségük szerint .....	92
16. ábra: Játékszenvedély és játszott napi legmagasabb összeg kapcsolata .....	97
17. ábra: A szerencsejáték szociális hatásainak komplex modellje .....	104
18. ábra: Az éves munkaórák és az éves ledolgozott munkaórák hosszú távú csökkenése a teljes foglalkoztatott népességben belül a kiválasztott OECD-országokban .....	108
19. ábra: A Szerencsejáték ZRT költségvetési hozzájárulása 2007-2010. között (millió Ft-ban) .....	112
20. ábra: Állami tulajdonban lévő szerencsejáték cégekből származó nettó állami bevétel alakulása Kanadában 1992-2009. között .....	114
21. ábra: A Szerencsejáték ZRT közösségi hozzájárulása 2007-2010. évek között a szponzorációs tevékenységen keresztül (millió Ft-ban) .....	118
22. ábra: A szerencsejáték negatív externáliái .....	120
23. ábra: Vélemények a túlzott mértékű játékszenvedélyről .....	122
24. ábra: MoTeC modell .....	129
25. ábra: Az internetes szerencsejátékok ismertségének felméréséből .....	133
26. ábra: A piackutatás, reklámetika és marketing kapcsolata .....	137
27. ábra: Az érintettek felelőssége a játékszenvedély kialakulásának korlátozásában a közvélekedés szerint .....	141
28. ábra: A felelős vállalati magatartás kapcsolata a felelős játékszervezéssel és a GRI-vel .....	146
29. ábra: Átfedések a játéktípusok használatában .....	149
30. ábra: A nyomdai sorszám, mint ügyfél-azonosító .....	150
31. ábra: Az ügyfelek RFM pontszám szerinti megoszlása (N=8848) .....	155
32. ábra: A döntési fa kimeneti ábrája .....	157
33. ábra: A prevencióra vonatkozó interjúrészek kulcsszavai .....	169
34. ábra: A játékok veszélyességének egy lehetséges mérőeszköze .....	172

### 12.3. TÁBLÁZATOK

1. táblázat: A szerencsejáték szenvedély kutatási területei és módszerei .....	12
2. táblázat: Válaszadók megoszlása nemek és függőségi szintjük szerint .....	44
3. táblázat: 511 válaszadóból érzelmi érintettsége alapján veszélyeztetett vagy problémás (fő) .....	45
4. táblázat: Az érzelmeire vonatkozó kérdések az alkalmazott GA tesztben .....	47
5. táblázat: Játékszenvedély előfordulás vizsgálati módszerek .....	58
6. táblázat: CPGI teszt összevetése azonosság szempontjából a SOGS kérdőívvel .....	65
7. táblázat: a PGSI összevetése a DSM IV kritériumaival .....	67

8. táblázat: Saját kutatás a HMS kérdőív felhasználásával.....	70
9. táblázat: Az alkalmazott tesztek eredményei.....	72
10. táblázat: A lottózói attitűdkutatásunk válaszadóinak összetétele (fő).....	76
11. táblázat: normál eloszlás vizsgálat.....	77
12. táblázat: a vizsgált fogvatartottak megoszlása szerencsejáték-szenvedély szerint, %.....	94
13. táblázat: A vizsgáltak korcsoport szerinti összetétele %.....	95
14. táblázat: Szerencsejáték-függők pótlólagos pénzforrásai .....	98
15. táblázat: Szerencsejáték-függők pótlólagos pénzforrásai.....	100
16. táblázat: A magyar lakosság napi átlagos idő-felhasználásának változása 1986-2010. ....	109
17. táblázat: A szerencsejáték iparág foglalkoztatási adatai Magyarországon 2010-ben .....	116
18. táblázat: A Bizalom szintjei és mérésére alkalmazott mutatószámok .....	128
19. táblázat: Bizalmatlanság a szerencsejáték iránt (2010.) .....	134
20. táblázat: A visszatérés játék típusonkénti megoszlása, % .....	154
21. táblázat: A döntési fa alapján létrejövő csoportok néhány jellemzője .....	158
22. táblázat: Jó gyakorlatok szerencsejátékos prevencióra .....	164
23. táblázat: Összehasonlítás az AsTERiG és GamGARD játékminősítő kritériumairól .....	174

## IRODALOMJEGYZÉK

Abbott, M.W. és Volberg, R. (1992): Gambling and Problem Gambling in New Zealand: A Report on Phase One of the National Survey; *Journal of Gambling Studies* Vol. 12, Number 2, 143-160. oldal

Abrahams, Becker, Sabido, D'souza, Makriyiannis és Krasnodebski (2009): Inducing a marketing strategy for a new pet insurance company using decision trees. *Expert Systems with Applications*. 36. évf. 2. sz. 1914–1921. oldal

American Psychiatric Association (1980): Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Washington, DC: *American Psychiatric Association*

Andrade és G. Iyer (2007): Dynamic Inconsistencies in Gambling and the Role of Feelings; *UC Berkeley: Experimental Social Science Laboratory (Xlab)*. Retrieved from: <http://escholarship.org/uc/item/0fx6729k>

Anielski és Aaron Braaten (2008): The Socio-Economic Impact of Gambling (SEIG) Framework - *An Assessment Framework for Canada*

Ariely, Prelec és Loewenstein (2003): Arbitrarily Coherent Preferences; *The Quarterly Journal of Economics*; Volume 118 Issue 1 73-105. oldal

Atkinson és Hilgard (2005): *Pszichológia*; Osiri Kiadó, Bp.

Barkan és Busemeyer (2003): Modeling dynamic inconsistency with a changing reference point; *Journal of Behavioral Decision Making* 16(4), 235 – 255. oldal

Barkan, Danziger, Ben-Bashat és J.R. Busemeyer (2005): Framing reference points: the effect of integration and segregation on dynamic inconsistency; *Journal of Behavioral Decision Making* Vol. 18, Issue 3, 213-226. oldal

Becker és Murphy (1986.): A theory of Rational Addiction. *Working Paper no.41*. Chicago: University of Chicago

Blaszczynski, Winter és McConaghy (1986): Plasma endorphin levels in pathological gambling; *Journal of Gambling Studies* Volume 2, Number 1, 3-14. oldal

Bose és Chen (2009): Quantitative models for direct marketing: A review from systems perspective. *European Journal of Operational Research*. 195. évf. 1. sz. 1-16. oldal

dr. Buda Béla (2005): A legális és illegális szerhasználat integrált szemléletű kezelésének aktualitása és indokai; *Addiktológia* – 2005. IV. évfolyam 1. szám 63-70. oldal

Büntetés Végrehajtás Országos Parancsnoksága: Számok és tények 2009.

[http://www.bvop.hu/download/szamok\\_tenyek\\_2009.doc/szamok\\_tenyek\\_2009.doc](http://www.bvop.hu/download/szamok_tenyek_2009.doc/szamok_tenyek_2009.doc)

Letöltés dátuma: 2010. december 2.

Caillon, Grall-Bronnec, Bouju, Lagadec és Vénisse (2012): Pathological gambling in adolescence; *Le jeu pathologique à l'adolescence*; Volume 19, Issue 2, 173-179. oldal

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22239967>

Carroll és Shabana (2010): The Business Case for Corporate Social Responsibility: A Review of Concepts, Research and Practice; *International Journal of Management Reviews*; Volume 12, Issue 1, pages 85–105. oldal

Chang és Tsai (2011): Group RFM analysis as a novel framework to discover better customer consumption behavior. *Expert Systems with Applications*. 38. évf. 12. sz. 14499-14513. oldal

Chopra (2004): Szenvedélybetegségek; Édesvíz Kiadó

Coventry és Beverley Constable (1999): Physiological arousal and sensation-seeking in female fruit machine gamblers, *Addiction* (1999) 94(3), 425- 430. oldal

Coventry és J. Hudson (2001): Gender differences, physiological arousal and the role of winning in fruit machine gamblers; *Addiction* 96, 871–879. oldal

Coventry, K. R. és Norman, A. C. (1997): Arousal, sensation seeking and frequency of gambling in offcourse horse racing bettors, *British Journal of Psychology*, 88, 671- 681. oldal

Culleton (1989): The prevalence of problem gambling is the number of people in the population; *Journal of Gambling Behavior* 5(1):22-41. oldal

Custer (1984): Profile of the pathological gambler, *Journal of Clinical Psychiatry*, Vol 45, 35-38. oldal

Czagány László – Misz József – Fenyővári Zsolt (2005): MIKROÖKONÓMIA Piaci elégtelenségek 289. oldal

Cserne Péter (2000): Gary Stanley Becker, a preferenciák és a közgazdaságtan imperializmusa; *Szociológiai Szemle* 10. 113-127. oldal

<http://www.mtapti.hu/mszt/20001/cserne.htm#21>

Csíkszentmihályi Mihály: FLOW Az áramlat, 2004. Akadémia Kiadó Bp.

Damasio, A.R., Tranel, D. és Damasio, H. (1991): Somatic markers and the guidance of behaviour: theory and preliminary testing ; 217–229. oldal In H.S. Levin, H.M. Eisenberg és A.L. Benton (Eds.). *Frontal lobe function and dysfunction*. New York: Oxford University Press

Demetrovics Zs., Paksi B., Kun B., Rózsa S., Arnold P. (2008): A kóros játékszenvedély elterjedtsége Magyarországon: az első normál populációs adatok. *Psychiatria Hungarica*, 23., 31–32. oldal

Dickerson, M. G. (1993): A Preliminary Exploration of a Two-Stage Methodology in the Assessment of the Extent and Degree of Gambling - Related Problems in the Australian Population; *Gambling Behavior and Problem Gambling*. University of Nevada Press 347-363. oldal

Dickerson, M. G., Hinchy, J. és Fabre, J.(1987) : Chasing, arousal and sensation seeking in off-course gamblers, *British Journal of Addiction*, 82, 673- 680. oldal

dr. Csorba Csilla: Telhetetlenség – viselkedési addikciók, kóros játékszenvedély, kóros internethasználat előadása: 2012. szept.24. Balatonfüred, XIV. Országos Járóbeteg Szakellátási Konferencián

Dubin, R. (1969): Theory building. *The Free Press*. New York.

Egger (2001): Affective Design of E-Commerce User Interfaces:How to Maximise Perceived Trustworthiness; *Asean Academic Press*, London

[http://www.webusability.ch/articles/CAHD2001\\_maximising\\_experienced\\_trustworthiness.pdf](http://www.webusability.ch/articles/CAHD2001_maximising_experienced_trustworthiness.pdf)

Elster, Jon (2000): Alchemies of the Mind: Rationality and the Emotions; *Cambridge University Press*

EU: Európai Bizottság Brüsszel 2011: ZÖLD KÖNYV az online szerencsejátékokról a belső piacon SEC(2011) 321 végleges <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52011DC0128:HU:HTML>

Európai digitális menetrend: kiemelt kezdeményezések Epub: [www.europa.eu](http://www.europa.eu) 2010.május 19.

Faragó Klára (2003): Etikai kérdések a gazdaságpszichológiában in Hunyady-Székely: *Gazdaságpszichológia*; 727. oldal

Fehr (2005): Mit Neuroökonomik das menschliche Wesen ergründen Nach der Psychologie ziehen Wirtschaftswissenschaftler die Biologie zu Rate; *NeuZürcherZeitung* No.146, 29. oldal [http://www.econ.uzh.ch/faculty/fehr/publications/NZZ\\_Fehr.pdf](http://www.econ.uzh.ch/faculty/fehr/publications/NZZ_Fehr.pdf)

Ferland, Ladouceur és Vitaro (2005): Efficiency of a gambling prevention program for youths: results from the pilot study; *Ecole de psychologie*, Université Laval, Québec, Canada 2005 Jul-Aug;31(4 Pt 1):427-436. oldal  
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/16389710>

Ferris és H. Wynne (2001): The Canadian Problem Gambling Index: *Final Report February 19*, Submitted for the Canadian Centre on Substance Abuse (CCSA)  
<http://www.problemgambling.ca/EN/Documents/ProblemGamblingSeverityIndex.pdf>

Forgács József: Az érzelmek pszichológiája, 2003. Kairosz Kiadó Bp.

Freund Tamás, Katona István és Daniele Piomelli (2003): Role of Endogenous Cannabinoids in Synaptic Signaling; *Physiological Reviews* 83: 1017–1066. oldal

Friedman, Milton és Savage, L. J. (1948): Utility Analysis of Choices Involving Risk; *Journal of Political Economy* 56 (4): 279–304. oldal

Funk Sándor (2011): A szenvedélybeteg szerencsejáték függőségéről, különös tekintettel az állami szabályozás hátterére, valamint a preventio, a kezelés és a rehabilitatio működési perspektíváira (szakértői jelentés) létrehozva: 2011.aug.22. <http://www.tisztajatek.hu/index.php?oldal=kutatasainkescim=61>

Gambino, B. és Lesieur, H. R. (2006): The South Oaks Gambling Screen: A rebuttal to critics. *Journal of Gambling Issues*, 17.

- Gamblers Anonymous's Twenty Questions (the GA-20) (Gamblers Anonymous, 2005)
- Gilbert, Michael J. Gill és Timothy D. Wilson (2002): The Future Is Now: Temporal Correction in Affective Forecasting; *Organizational Behavior and Human Decision Processes* Vol. 88, No.1, May, pp. 430-444. oldal
- Goodman (1990): Addiction: definition and implications; *British Journal of Addiction* Volume 85, Issue 11, 1403–1408. oldal
- Goodman (1994): Legalized Gambling, as a Strategy for Economic Development; Center for Economic Development, University of Massachusetts at Amherst; 63.oldal
- Goulding (2004): Problem Gambling: New Zealand perspectives on treatment – Wellington Kiadó
- Grant, Matt G. Kushner, Suck Won Kim (2002): Pathological Gambling and Alcohol Use Disorder ; *Alcohol Research és Health* Vol. 26. No.2. 143-150.oldal
- Griffiths és R. Wood (2007): A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy; *Psychology and Psychotherapy: Theory, Research and Practice*, 80, 107–125.oldal
- Griffiths és Richard T.A. Wood (2000): Lottery gambling and addiction: An overview of European research Psychology Division Nottingham Trent University Address for written correspondence: *Psychology Division*, Nottingham Trent University,
- Grinols (2004): Szerencsejáték Amerikában: Költségek és Hasznok; Cambridge University Press, NY
- Gyollai Á., Urbán, R., Kun B., Paksi B., Arnold P., Balázs H., Kökönyei Gy., Oláh A., és Demetrovics, Zs. (2011): Problémás és patológiás szerencsejáték Magyarországon: a South Oaks Szerencsejáték Kérdőív magyar verziójának (SOGS-HU) hazai alkalmazása. *Psychiatria Hungarica*, 26(4), 230-240.
- Gyüre Tamás (2004): Az alexithymia és az alkoholbetegség kapcsolatának vizsgálata – *szakdolgozat* Debrecen
- Hátori Balázs (2003): Érzelem-gazdaságtan; Kossuth Kiadó, Budapest



Hámori Balázs (2004): Bizalom, jóhírnév és identitás az elektronikus piacokon; *Közgazdasági Szemle, LI. évf.*, 2004. szeptember (832–848. o.)

Hámori Balázs és Szabó Katalin: Információgazdaság, Akadémia Kiadó, 2006 Bp.

Havasi Virág (2005): Vizsgálódások a racionalitásról; *Társadalomkutatás Akadémiai Kiadó* Volume 27, Number 3/September 2009

High Level Group Benchmarking Digital Europe 2011-2015 a conceptual framework  
<http://www.epractice.eu/en/library/303064>

Horváth Péter (2012): Az intertemporális döntések anomáliái – avagy a jó hitelek a hiperbolikus diszkontálás alapján; Tudományos Diákköri Dolgozat – Corvinus Egyetem Bp.

Horvath és Zuckerman (1993): Sensation seeking, risk appraisal, and risky behavior; *Personality and Individual Differences* - Volume 14, Issue 1, January 1993, 41–52. oldal

Az Európai Unió Hivatalos Lapja: Az on-line szerencsejátékok tisztességessége

<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:087E:0030:0035:HU:P>  
[DF](#)

Green paper 2010. Online gambling - Green paper to provide "panoramic view of the situation" - Interview 10/06/2011

Jacques, C., és Ladouceur, R. (2006): Prospective study on the impact of opening a casino on gambling behaviours: Two and four year follow-ups *Canadian Journal of Psychiatry*, 51, 764-773. oldal

Jakabffy Éva (2009): Új hírvivő rendszer A belső kannabinoid jelzés Természet Világa, 140. évfolyam, 4. szám, 2009. április Epub.: <http://www.termeszettvilaga.hu>  
[http://www.shp.hu/hpc/web.php?a=evajakabffyeso=fuggosegek\\_\(uj\)\\_rHe4](http://www.shp.hu/hpc/web.php?a=evajakabffyeso=fuggosegek_(uj)_rHe4)

Jeffrey, Selcuk Onay, Richard P. Larrick (2010): Goal attainment as a resource: The cushion effect in risky choice above a goal , 2010 április - *Journal of Behavioral Decision Making* vol.23; 191-202. oldal

Juhász Zsombor (2010): Vállalaltgazdaságtan, Bp. on line kiadás letöltve: 2012. október 2.

Kahneman, D. és Tversky, A.(1979): Prospect Theory: An analysis of Decision under Risk. *Econometrica* No. 472. 263-291. oldal

Kamarkura, W.-A. – Wedel, M. – de Rosa, F. – Mazzon, J.-A. (2003): Cross-selling through database marketing: a mixed data factor analyzer for data augmentation and prediciton. *International Journal of Research in Marketing*. 20. évf. 1. sz. 45-65. oldal

Kaplan, A. (1964): The Conduct of Inquiry: Methodology for Behavioral Science, *Chandler Publishing*. New York.

Kelemen Oguz, Mátyássy Adrienn, Kéri Szabolcs (2004): A ventromedialis prefrontális kéreg szerepe addiktológiai kórképekben; *Ideggyógyászati Szemle* 57(1–2): 4–10. oldal

Khazaal, Chatton, Bouvard, Khiari, Achab és Zullino (2011): Internet Poker Websites and Pathological Gambling Prevention Policy; *Journal of gambling studies* 2011.dec.16. Epub.: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22173896>

Koltay Gábor és Vincze János (2009): Fogyasztói döntések a viselkedési közgazdaságtan szemszögéből; *Közgazdasági Szemle*, LVI. évf., 495–525. oldal  
[http://epa.oszk.hu/00000/00017/00160/pdf/02koltay\\_vincze.pdf](http://epa.oszk.hu/00000/00017/00160/pdf/02koltay_vincze.pdf)

Komor Levente (2005): Gazdaságpszichológia; Szent István Egyetem Gödöllő Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar

Kovácsné Sántavy Ildikó (1998): Életvitel BGF KVIFK Bp.

Könczei György és Zsolnay László (2004): A fogyatékoság jelensége a közgazdaságtanban In: Zászkaliczky Péter és Vedres Tamás(szerk): Tágabb értelemben vett gyógypedagógia. ELTE Gyógypedagógia Kar és Kölcsey Ferenc Protestáns Szakkollégium, 2004. Budapest. p. 345-367. oldal

Körmendi Attila (2011): Kognitív torzítások és személyiségvonások vizsgálata szerencsejátékosoknál – *doktori disszertáció* Debreceni Egyetem

Kutatási beszámoló – Drog és deviancia 2003. OEFK Az ISM KAB-KT-02- 17 sz. kutatási pályázat összefoglalója Készítette: Kökönyi Gyöngyi, Szabó Mónika, Dr. Aszmann Anna

Kutatópont (2011): Szerencsejáték – személyes megkérdezésen alapuló tracking kutatás. Budapest. – *Belső használatú anyag (SZRT)*

Kutatópont: Felelős Játékszervezés 2012. Budapest, 2012/4. számú kutatási jelentés

Ladouceur, R. és C. Mireault. (1988): Gambling Behaviors Among High School Students in the Quebec Area; *Journal of Gambling Behavior* 4 (1): 3-12. oldal

LaPlante D. A., Nelson S. E., LaBrie R. A., és Shaffer (2006): Men és women playing games: Gender and the gambling preferences of Iowa gambling treatment program participants; *Journal of Gambling Studies*, 22(1), 65-80. oldal

LaPlante, Schumann, LaBrie, Shaffer (2008): Population trend sin Internet sports gambling; Division on Addictions, Cambridge Health Alliance, Havard Medical School, US

Larsson, M. (2005): Az idősebbek bekapcsolódása az információs és kommunikációs technológiák alkalmazásába a gyakorlatban (WIP Mapping the Digital Future. Budapest) *Információs Társadalom* 6. évf.

Epub.: [http://epa.oszk.hu/01900/01963/00016/pdf/infotars\\_2006\\_06\\_01\\_091-106.pdf](http://epa.oszk.hu/01900/01963/00016/pdf/infotars_2006_06_01_091-106.pdf))

Ledgerwood, David M.; Petry, Nancy M. (2004): Gambling and Suicidality in Treatment-Seeking Pathological Gamblers; *Journal of Nervous és Mental Disease*: October 2004 - Volume 192 - Issue 10. 711-714.oldal

Lee, T.-S. – Chiu, C.-C. – Chou, Y.-C. – Lu, C.-J. (2006): Mining the customercredit using classification and regression tree and multivariate adaptive regression splines. *Computational Statistics és Data Analysis*. 50. évf.4. sz. 1113–1130. oldal

Leeman és Potenza (2012): Similarities and differences between pathological gambling and substance use disorders: a focus on impulsivity and compulsivity; *Psychopharmacology*; 219(2):469-490. oldal Epub: 2011 Nov 5.  
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22057662>

- Lengyel Zsuzsanna (1997): Szociálpszichológia, Osiris Bp.
- Lesieur és R. J. Rosenthal (1991): Pathological Gambling: a Review of the Literature; *Journal of Gambling Studies* Vol. 7(1) Spring 1991 - 5-39. oldal
- Lesieur, H. R. és R. Klein (1987): Pathological Gambling Among High School Students. *Addictive Behaviors* 12: 129-135. oldal
- Lesieur, H. R. és Robert Klein (1985): Prisoners, Gambling and Crime. *Paper presented at the Meetings of the Academy of Criminal Justice Sciences.*
- Lesieur, HR, és Blume, SB (1993): Pathological gambling, eating disorders; *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 56, 183-188. oldal
- Lightsey, O.R., és Hulsey, C.D. (2002): Impulsivity, coping, stress, and problem gambling among university students. *Journal of Counseling Psychology*, 49(2), 202-211. oldal
- Lippai László (2008): Az önkontroll szerepe és jelentősége az intertemporális fogyasztói döntésekben *Doktori értekezés SZTE-GTK* Epub.: [http://doktori.bibl.u-szeged.hu/850/1/disszertacio\\_Lippai.pdf](http://doktori.bibl.u-szeged.hu/850/1/disszertacio_Lippai.pdf)
- Loewenstein, G.(1987): Frames of mind in intertemporal choice, *Management Science*, 34, 200-214. oldal
- Lőke Zsuzsanna, Kovács Ernő, Bacsí Zsuzsanna (2008): A turizmusipar szerepe a környezet fenntartható fejlődésében. Versenyképesség és felelősség egy zöld szállodában. *Konferenciakiadvány a vállalati felelősségvállalásról szóló konferencia (Győr, 2008. szeptember 22) előadásaiból*, Széchenyi István Egyetem Kautz Gyula Gazdaságtudományi Kar, Gazdálkodástudományi Tanszék Győr, 2008, 90-98. Epub.: <http://www.georgikon.hu/tanszekek/agrargaz/Tananyagok/bacsizs2008winter/TurTGA/TurTGA6ea.pdf>
- Malhotra, N. K. (2008): Marketingkutatás. Akadémiai Kiadó. Budapest.
- Málovics György (2011): A vállalati fenntarthatóság értelmezéséről Szeged, Jatepress
- Markowitz, H. M. (1952): Portfolio Selection, *The Journal of Finance*, 7, (1), 77–91. oldal

- Marshall, A. (1989): Economics. McMillen and Co., New York, 347-352. oldal
- Máté Gábor (2012): A sóvárgás démona; Libri Kiadó Bp.
- Matthew Rabin (2008): Pszichológia és közgazdaságtan; Alinea Kiadó
- McMillen (1996): Gambling Cultures: Studies in History and Interpretation; Taylor & Francis Kiadó
- McNeilly és William J. Burke (2000): Late Life Gambling: The Attitudes and Behaviors of Older Adults; *Journal of Gambling Studies Volume 16*, Number 4 (2000), 393-415. oldal
- Medián piackutatási jelentés (2010) – *Belső használatú anyag (SZRT)*
- Mérő László (2010): Az érzelmek logikája; *Tericum Kiadó Bp.*
- Nagy Bálint Zsolt (2007): Új irányvonal a gazdaságelméletben: viselkedés-gazdaságtan; *Közgazdász Fórum* 7.szám 3-16.oldal Epub.: [http://www.rmkt.ro/forum/2007/julius\\_2007.pdf](http://www.rmkt.ro/forum/2007/julius_2007.pdf)
- Németh Attila, Csorba Csilla és Tóth András (2005): A kóros játékszenvedélyhez leggyakrabban társuló pszichiátriai kórképek; *Addiktológia* – 2005. IV. Évf. 3. sz. 349-356.oldal
- Nábrády Mária (2002): Az érzelmek különböző szempontú megközelítései, avagy betekintés a labirintusba; *Magyar Pszichológiai Szemle*, 2002. LVII.4. 529-561.oldal
- Newman és Thompson (2003): A Population-Based Study of the Association Between Pathological Gambling and Attempted Suicide; *Suicide and Life-Threatening Behavior* Volume 33, Issue 1, 80–87.oldal
- Nisbett, R. E., és Kanouse, D. E. (1968): Obesity, hunger, and supermarket shopping behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol 12(4), Aug 1969, 289-294.oldal
- Nower, J.L. Derevensky és R. Gupta (2004): The Relationship of Impulsivity, Sensation Seeking, Coping, and Substance Use in Youth Gamblers; *Psychology of Addictive Behaviors* Vol. 18. No. 1. 49-55. oldal

OECD szociális indikátorok: Measuring Leisure in OECD Countries Epub.: <http://www.sourceoecd.org/pdf/societyataglance2009/812009011e-02.pdf> 2009.jan.

Oh, H. és Hsu, C.(2001): Volitional degrees of gambling behaviors; *Annals of Tourism Research*, 28:3, 618-637. oldal

Ontario Problem Gambling Research Centre Epub.: 2007

<http://www.gamblingresearch.org/content/default.php?id=2007> 13-15. oldal

Orosz Éva (2009): Költségmegosztás a társadalombiztosítás és a beteg között – hatások és mellékhatások; *LAM-Tudomány • Egészség-gazdaságtan*;19(10):617–622. oldal

Paksi B., Rózsa S., Kun B., Arnold P., Demetrovics Zs. (2009). A magyar népesség addiktológiai problémái: az Országos Lakossági Adatfelvétel az Addiktológiai Problémákról (OLAAP) reprezentatív felmérés módszertana és a minta leíró jellemzői. *Mentálhigiéné és Pszichoszomatika*, 10(4), 273-300.

Parke és Giffiths (2006): The Psychology of the Fruit Machine: The Role of Structural Characteristics; *International Journal of Mental Health and Addiction* April 2006, Volume 4, Issue 2, pp 151-179

Penfold, A., Hatcher, S., Sullivan, S., és Collins, N. (2006): Gambling problems and attempted suicide. Part I. High prevalence amongst hospital admissions; *International Journal of Mental Health Addiction* Volume 4(3), 265-272. oldal

Peren (2009): Mess- und Beurteilungsinstrument zur Bewertung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten – 2009. Barcelona Responsible Gaming Seminar prezentáció

Peren (2010): Assessment Tool to Measure and Evaluate the Risk Potential of Gambling Products: AsTERiG; *The Journal of Gambling Business and Economics*, Vol. 5, No. 2, 54-66. oldal

Philippe and Robert J. Vallerand (2007): Prevalence Rates of Gambling Problems in Montreal, Canada: A Look at Old Adults and the Role of Passion ; *Journal of Gambling Studies* ; Volume 23, Number 3, 275-283. oldal

Porcelli, A., és Delgado, M. (2009). Acute stress modulates risk taking in financial decision making. *Psychological Science*, 20, 278-283. oldal

R.J. Rosenthal és munkatársai (1989): Pathological gambling and problem gambling: Problems of definition and diagnosis. in: Shaffer, Howard J. (Ed); Stein, Sharon A. (Ed); Gambino, Blase (Ed); Cummings, Thomas N. (Ed), *Compulsive gambling: Theory, research, and practice*. 101-125. oldal

Ramey és Neville Francis (2009): A Century of Work and Leisure; *American Economic Journal: Macroeconomics*, American Economic Association, vol. 1(2), 189-224. oldal

Rásó Hajnalka (2011): Tájékoztató a szerencsejáték ágazatot érintő uniós jogi szabályozásról, *SZRT belső használatú anyag*, Bp.

Ricchetti és Philippe Vlaemminck: White label Model - European Legal Affairs Seminar May 2011 Budapest, Hungary

Ricketts, T. és Macaskill, A. (2004): Differentiating normal and problem gambling: a grounded theory approach; *Addiction Research and Theory*, 12 (1), 77-87.

Lee N. Robins (1973): The Vietnam Drug User Returns. Washington D.C.: U.S. Government Printing Office

Rónai Balázs (2012): To drink or not to drink, that is the question – című előadásából 2012. szept.24. Balatonfüred, XIV. Országos Járóbeteg Szakellátási Konferencián

Scitovsky Tibor (1990): Az örömtelen gazdaság, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, 1990 Bp.

Sebes Péter (1993): A szerencsejáték társadalmi hatásai Magyarországon;

*Kriminológiai Közlemények* Archivum 48. sz. Epub.: 2010.okt.

<http://www.kriminologia.hu/default.asp?uid=F3BCE12B-8B2A-464A-95B3-E0AE0DE7AD08>

Selye János (1978): Életünk a stress; Akadémiai Kiadó, Bp.

Shaffer és R. Martin (2011): Disordered Gambling: Etiology, Trajectory, and Clinical Considerations, *Annual Review of Clinical Psychology* ; online 2011 Január 10.

[http://www.divisiononaddictions.org/html/reprints/Shaffer\\_Martin\\_2011Advance.pdf](http://www.divisiononaddictions.org/html/reprints/Shaffer_Martin_2011Advance.pdf)

- Shaffer, H. J., és Hall, M. N. (1996): Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide toward standard gambling nomenclature; *Journal of Gambling Studies*, 12(2), 193-214. oldal
- Shelat B. és Florian N. Egger: What Makes People Trust Online Gambling Sites? Student Poster, CHI, USA 2002
- Shmueli, G. – O. Koppius, O. (2010): Predictive Analytics in Information Systems Research. *MIS Quarterly*. 35. évf. 3. sz. 553-572. oldal
- Siegel, S. (1982): Drug dissociation in the nineteenth century. In F. C. Colpart & J. L. Slangen (Eds.), *Drug discrimination: Applications in CNS pharmacology* (257-262. p.). Amsterdam: Elsevier Biomedical Press
- Sinha (2004): Factors Contributing to the Development of Pathological Gambling  
<http://www.personalityresearch.org/papers/sinha.html>
- Slovic, P. (2001): Smoking: Risk, perception, és policy. *Thousand Oaks*, CA: Sage. 97-124. oldal
- Smith, G., és munkatársai (2003): Measuring Gambling and Problem Gambling in Alberta; *Centre for Gambling Research* (ANU) Validation of the Victorian Gambling Screen
- Sonda Ipsos (2008): Alapozó kutatás a szerencsejátékok piacáról – *kutatási jelentés*, SZRT belső használatú anyag
- Sonda Ipsos Kutatási jelentés (2010): Játékszenvedély és felelős játékszervezés 2010. január Bp.
- Sproston, K., Erens, B., Orford J. (2000): Gambling behaviour in Britain: results from the British gambling prevalence survey, *National Centre for Social Research*
- Stephen C. Newman és Angus H. Thompson (2003): A Population-Based Study of the Association Between Pathological Gambling and Attempted Suicide; *Suicide and Life-Threatening Behavior* Vol. 33 Issue 1. 80-87. oldal
- Szabó Károly (2004): Az ezerarcú bizalom: a bizalom formáinak fejezetei; *Szociológiai Szemle* 2004/3. 128-144.o



Szabó László (2004): Az elektronikus gazdaság fejlődése Magyarországon és az Európai Unió országaiban in: Társadalmi riport 2004, Kolosi Tamás, Tóth István György, Vukovich György (szerk.). Budapest: TÁRKI, Pp. 343–356.

Szabó Zoltán (2009): Gazdaságpolitika és gazdasági viselkedéstan - Az új paternalizmus  
[http://portal.ktk.ptt.hu/files/tiny\\_mce/File/Esemenynaptar/SzaboZ\\_Gazdasagpolitika\\_es\\_gazdasagi\\_viselkedestan\\_Az\\_uj\\_paternalizmus.pdf](http://portal.ktk.ptt.hu/files/tiny_mce/File/Esemenynaptar/SzaboZ_Gazdasagpolitika_es_gazdasagi_viselkedestan_Az_uj_paternalizmus.pdf)

Szerencsejáték Szövetség: évkönyv 2009 Bp.

<http://www.szerszov.hu/hirek.php?article=11#> )

[http://www.szerszov.hu/pdf/hogyan\\_novelhetjuk\\_az\\_allami\\_beveteleket\\_a\\_szerencsejatek\\_f](http://www.szerszov.hu/pdf/hogyan_novelhetjuk_az_allami_beveteleket_a_szerencsejatek_f)

Szerencsejáték ZRT Etikai kódex, 2010.

<http://www.szerencsejatek.hu/download/012/722/ETIKAI%20KODEX.pdf>

Takács Dávid (2003): A boldogság közgazdaságtana Epub.:

[http://gtk.sze.hu/staff/takacs\\_david/letoltes/45/](http://gtk.sze.hu/staff/takacs_david/letoltes/45/)

Takács Dávid (2005): A pénz (nem) boldogít(?) *Közgazdasági Szemle*, LII. évf., 2005. szeptember; 683–697. oldal

TÁRKI: A szerencse forgandó (2009): Szerencsejáték ZRT belső használatú anyaga

Tessényi Judit (2011): Dinamikus következtetések és az érzelmek szerepe a szerencsejátékokban; *Vezetéstudomány* 42. kötet 2011. november 31-39. oldal

Tessényi Judit és dr. Kovács Péter (2011): Szerencsejáték-függőség és bűnözés; *Statistikai Szemle* 2011. 89.évf. 4. szám; 399-419. oldal

Tessényi Judit és Kazár Klára (2012): Szerencsejáték vásárlási szokások vizsgálata prediktív analitika segítségével; *Statistikai Szemle*; 677-695. oldal

Tessényi Judit (2012): A szerencsejáték externális hatásai; *Társadalomkutatás*, Akadémia Kiadó Volume 30, Number 3/September 2012; 290-304. oldal

Tessényi Judit (2012): Az érzelmek szerepe a szerencsejátékokban; *Recreationassociation.eu* 2012. dec. II. évf. 4. szám 12-18. oldal

Tessényi Judit (2013): Felelős vállalati magatartás (CSR) a Szerencsejáték ZRT-nél; *Köz-Gazdaság* 2013/2. 183-191. oldal

Thaler és Eric J. Johnson (1990): Gambling with the House Money and Trying to Break Even: The Effects of Prior Outcomes on Risky Choice; *Management Science* June 1990 vol. 36 no. 6. 643-660. oldal

The WAGER Vol. 7(36) - Gambling and Theory of Reasoned Action 2002 Epub.: <http://www.basisonline.org/2002/09/the-wager-vol-7.html> 2002.szept.4.

The Worldwide Addiction Gambling Education Report (The WAGER) Vol. 5(34) - Considering Sensitivity and Specificity: When is a Case a Case? Epub.: <http://www.basisonline.org/2000/08/index.html> 2000.aug.30

Tóth Gergely: A Valóban Felelős Vállalat, 2009. Környezettudatos Vállalatirányítási Egyesület (kovet.hu) ISBN 978-963-87667-0-0

Váczi János (2010): Az állami sportfinanszírozás új útjai – *doktori értekezés*; Semmelweis Egyetem Nevelés- és Sporttudomány Doktori Iskola Bp.

Varian (2005): Mikroökonómia középfokon 190. és 225. oldal Akadémiai kiadó 2005. Bp.

Veres, Z. – Hoffmann, M. – Kozák, Á. (2006): Bevezetés a piackutatásba. Akadémiai Kiadó, Budapest.

Volberg, R.A., és J. Boles (1995): Gambling and Problem Gambling in Georgia;  
*Report to the Georgia Department of Human Resources*

Vukovich György és Harcsa István (2000): A magyar társadalom a jelzőszámok tükrében, 2000. in: *Társadalmi riport 2000*, Kolosi Tamás, Tóth István György, Vukovich György (szerk.). Budapest: TÁRKI, 19–45. oldal

Wallisch, L. S. (1993): Gambling in Texas: 1992 Texas survey of adolescent gambling behavior; *The Sociology of Gambling* - 421. oldal

Wardle, K. Sproston, J. Orford, B. Erens, M. Griffiths, R. Constantine, S. Pigott (2007): British Gambling Prevalence Survey 2007

Wildman és Serge Chevalier (2002): Problems Associated with Gambling - A Preliminary Investigation into Health, *Social and Psychological Aspects* Epub.:

<http://www.inspq.qc.ca/publications/JeuxHasardArgent/WildmanChevalier.pdf>  
[2002.márc.15](#)

Williams, Volberg, Stevens (2012): The population prevalence of problem gambling: methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends; Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. May 8, 2012.

<http://hdl.handle.net/10133/3068>

Winters, K. C., R. D. Stinchfield és J. Fulkerson (1993): Toward the Development of an Adolescent Gambling Problem Severity Scale; *Journal of Gambling Studies* 9 (1): 63-84.oldal

Zacher Gábor (2012): Addikció „Szenved éjeink, sötétségben vagyunk?” című *előadása*: **2012.** szept.24. Balatonfüred, XIV. Országos Járóbeteg Szakellátási Konferencián

Norman E. Zinberg (1984): Drug, Set, and Setting: The Basis for Controlled Intoxicant Use ; *New Haven*: Yale University Press, 1984

Zuckerman és S. R. McDaniel (2003): The relationship of impulsive sensation seeking and gender to interest and participation in gambling activities; *Personality and Individual Differences*, Volume 35, Issue 6, 1385-1400.oldal